《鬼泣4》登陆X360、PC，Capcom确定多平台化战略 | 斯金格承认PS3定位可能偏高 | 黑色X360主机详情初公开

LEVELUP 游戏城寨

优惠价 ¥5.80元
26 LeveL
2007.4A
游戏/网络/音乐互动志

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

本期开始 开本扩大
宽：185mm扩至212mm
长：260mm扩至285mm

新作 | Previews

皇牌空战6 解放之战火 X360
战国BASARA2 英雄外传 MUL
SD高达 G世纪 交叉推进 NDS
宝岛Z Wii

X360 » 赫胥黎
MUL » 加勒比海盗：世界尽头

动漫游
推荐动画·秒速五厘米——樱花抄
妙文·鬼眼狂刀最拉风

levelup.cn 二周年纪念专题
光辉岁月
两周年寄语&征文选登
驻足/我们都寂寞
换我心，为你心，始知相忆深

城寨研究室
掌上视频转换一步到位



音乐小特辑 · 水树奈奈
01 无双的开场白/02 水晶之信（《荒野兵器5 先驱》Ending）/03 思念（水树奈奈特辑）/04 LOVE&HISTORY（水树奈奈特辑）
05 POWER GATE（水树奈奈特辑）/06 New Sensation（水树奈奈特辑）/07 Panorama（水树奈奈特辑）
08 WILD EYES（水树奈奈特辑）/09 I Wish（欧美流行推荐）/10 喜欢你的地方（日韩流行推荐）
11 Don't leave me alone（网友推荐）/12 Time Of Your Life（网友推荐）/13 声优作品赏析（杉田智和）/14 狮子之翼（米仓千寻演唱）



levelup聚会活动专区

天下玩友是一家

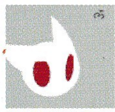
[重庆玩家大醒目]重庆 LEVELUP"第一次"聚会，详情见内,时间改为3月3日（有机可来，无机也能凑热闹~！）	ygm	2007-2-21 22:23:27
[公告]西安 PSP玩家联盟 新年聚会	电玩运动	2007-2-21 13:07:45
[公告]上海NDS群 新春聚会 望上海朋友捧场	卷土重来	2007-2-20 19:34:10
[公告]有没有上海的ＰＳＰ聚会啊？	andy19810627	2007-2-20 15:46:58
[公告]无锡PSP玩家交流群近期聚会（NDS的玩家也可以来啊！）无锡的大家来顶啊！！	绝对workerli	2007-2-18 20:44:10
[公告]无锡PSP玩友近期聚会	xiayunfei	2007-2-18 20:38:50
2月17日★ 最新Wii《马里奥聚会8》杂志图[UT]	Kousa	2007-2-17 11:29:18
[求助]问一下谁知道那个上海psp聚会mv 的歌啊	2047	2007-2-15 15:34:45
[公告]成都PSP聚会 再开 欢迎成都朋友参加	1怪物1	2007-2-13 17:39:50
[贴图]独乐乐不如众乐乐!DS果然大家一起联机才是王道啊!(武汉DS玩家聚会)照片以改了可以看了=.=!	jiushiq112	2007-2-12 0:29:13
求北京的PS2，ndsQQ群，最好能聚会！	RPGking	2007-2-11 20:55:20
[原创]成都DS聚会第二弹即将举行！	shingettarobo	2007-2-9 12:36:04
[原创][聚会醒目]2007年3月10号 辽宁大连!!!!!!(可以得话大家帮顶,谢谢了)	hehe2008	2007-2-9 11:43:06
[公告]无锡PSP玩友近期聚会计划中	xiayunfei	2007-2-7 21:36:21

在这里进行你们的聚会召集，分享你们的聚会喜悦！

聚餐　比赛　交友　活动

对朋友们的聚会活动，我们除了提供赠送小礼品以外，还会在主页和网刊《游戏城寨》中进行协助报道，欢迎来到levelup聚会活动专区！

[成都玩家]PSP游戏比赛聚会



[楼主 1怪物1]

今天我们联盟举行了第6次聚会。

今天来了很多朋友，很感谢你们能积极参加我们的聚会！这次聚会是小怪第3次参加了，呵呵。

这次聚会的地点是在一个茶楼（具体名字忘记了OTL），环境相当不错，各项比赛和联机有序的进行着，《MHP2》、《RR2》、《实况足球》以及其他小游戏都在火热开战！

中午我们吃了豪华的午餐，然后就开始了华丽地比赛。

《MHP2》的比赛，由小怪俺在个人训练的大怪鸟讨伐中以0：56的成绩夺得了第一名。

《RR2》的比赛则有小白同学华丽地以微弱的优势险胜对手。

比赛嘛，重在参与，晚上我们去吃了成都比较有特色的小吃——串串香，可怜的破船同学都被他们灌醉了……

下面就由怪物俺来给大家发图。

照惯例，先来张全家福，本次聚会一共有34名朋友参加，还有不少MM……



聚会联机，火热进行中。

[北京]聚会/吃饭[报名]

[楼主 姬]
尽看那帮人多的去聚会了，看着眼红呐，弄个聚会吧。

[回复1 Sorer]
上学期间会在北京，貌似北京的不少！虫子、饭、ZERO013、爱爷都是北京的！

[回复2 lifianran]
北京聚会，我来响应了，是吃饭呢还是坐在一起踢实况，我完全支持。

[回复3 挪威的火腿]
华丽的聚吧，我完全支持啊，最近我正好有空。

[回复4 我爱萍萍]
知道我现在不在北京，你们这是成心馋我！

[回复5 litianran]
那我私自决定去东直门吃羊蝎子，有响应的回个帖。
……

相关地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=113&ID=414013

[大连]4月14日号后续聚会

[奖品设有烧录卡和掌机]

[楼主 tegonghuang]
聚会的时间为2007年4月14日上午10：00 （请大家适当提前）
地点：黄河路避风堂（家乐福斜对面，可以乘坐202到锦辉商城、533到解放广场、10到科技谷等）

比赛项目的设置
《马里奥赛车》《死神2》《应援团》《ZOO》《俄罗斯》
《新超级马里奥》《马里奥篮球》《炸弹人》《钻地小子》

请大家积极参与，成绩不重要，重在掺和
除《马车》外的项目每人限报4项
奖品有烧录卡、掌上游戏机、和游戏周边
凡是到场均有精美ID卡赠送

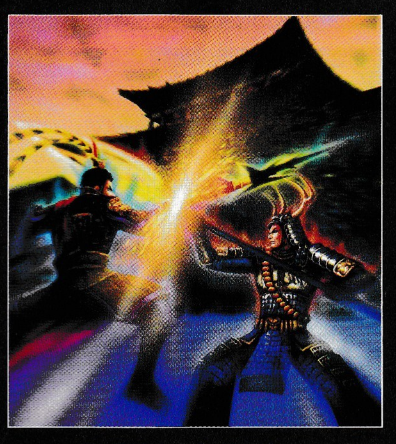
相关地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=113&ID=415560

[武汉][武昌]掌机聚会

[召集+人员搜索+讨论]

[楼主 hoshimo91]
相信LU里武汉的掌机玩家是不少的，聚会也还是应该有的，不知道本猫是不是全LU第一个开掌机聚会召集帖的人，但专区里本猫是第一个，希望武汉的朋友们多多支持。
如果有朋友认为还有比较好的聚会地点，请发帖说明。先这样吧，看看有多少人报名，然后商量一下确定具体时间地点和费用等问题。

相关地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=113&ID=413767



COVER STAFF
封面：无双 大蛇
© Koei
封面绘制：UPTEAM 神の炼金术师
封面设计：周仁龙

LeveL 26
2007.4A

LEVELUP 游戏城寨

出版：山东电子音像出版社
策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010
电话/传真：0931-4863066

levelup 音乐台曲目

01	无双的开场白	
02	水晶之信	《荒野兵器5 先驱》Ending
03	思念	水树奈奈特辑
04	LOVE&HISTORY	水树奈奈特辑
05	POWER GATE	水树奈奈特辑
06	New Sensation	水树奈奈特辑
07	Panorama	水树奈奈特辑
08	WILD EYES	水树奈奈特辑
09	I Wish	欧美流行推荐
10	喜欢你的地方	日韩流行推荐
11	Don't leave me alone	网友推荐
12	Time Of Your Life	网友推荐
13	声优作品赏析	杉田智和
14	狮子之翼	米仓千寻

音乐小特辑



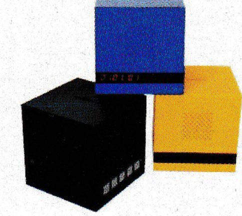
水树奈奈

我的论坛ID：
购买时间：

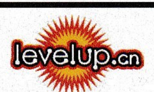
CONTENTS 目录

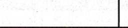












风速报道

主持人 六段音速 风间仁

美编 chisun

为您提供最新、最快、最全的游戏界新闻报道！

3月11日 星期日

◇KONAMI公司宣布，人气足球游戏《WE》系列在2006年度的全球累计出货数量于2007年2月末突破830万套。

◇近日，美国一名计算机教授在并联了8台PS3后，获得了一台性能可以媲美小型超级计算机的集群运算系统——总成本不过5000美金。目前世界上速度最快的超级计算机BlueGene/L采用了13万颗处理器，以8台PS3集群的运算能力还不可能进入超级计算机500强，但他们预测，如果以1万台PS3进行并联集群，能力将有可能超越BlueGene/L。"

3月12日 星期一

◇任天堂公司的游戏制作人青沼英二日前在接受采访时透露，《塞尔达传说 幻影沙漏》的多人联机模式将支持Wi-Fi无线联机功能。游戏的单机模式将会在一个故事中的3个主要的大岛屿登场，玩家必须逐一过关才能向下发展剧情。据青沼英二透露，目前游戏的开发接近尾声，并已经进入改善阶段。

3月13日 星期二

◇X360游戏《救世魔神》之前预定于2006年末发售，但由于种种原因不得不推迟到2007年第二季度。而近日微软游戏工作室负责人Shane Kim日前透露，现在已经有了许多优秀的X360作品投放市场，因此本作的开发即使再花些时间也是没有问题的。

◇Steel Monkeys公司近日公开了一款对应次世代主机的动作冒险游戏《维加斯惊魂48小时》。本作是一款第三人称的动作冒险游戏，整个游戏的过程发生在48小时之内，玩家将横穿美国并游走于从纽约至拉斯维加斯等众多美国主要大城市之间，游戏中充满着飞车追逐、枪战以及许多无法预期的破坏。

软件 PSP《战神》讲述全新冒险！《战神III》对应1080p和六轴 P2

◇"《战神》系列"的制作人David Jaffe近日在接受媒体采访时透露，电影版《战神》的剧本已经基本完成，目前正在策划演员人选及影片拍摄等事宜。而对于扮演主人公奎托斯的人选，Jaffe表示好莱坞黑人影星吉蒙·休斯是他心目中最合适的人选。Jaffe对记者说："抛开奎托斯的国籍不谈，从外形、体格和气质上来讲，我认为没有比休斯更合适的人选了。"休斯出生于西非小国贝宁，由于出演好莱坞大导演史蒂文·斯皮尔伯格执导的影片《勇者无惧》而一举成名，演艺事业也从此平步青云，但恐怕很少有人能够预料到Jaffe会选择他来扮演一名希腊神话中的角色。

硬件 PSP摇身变为学习用品，索尼把掌机带入校园 P2

软件 PSP《战神》讲述全新冒险！《战神III》对应1080p和六轴

3月13日是PS2平台硬派动作游戏大作《战神II》在北美首发的日子，索尼官方在美国各地都举办了盛大的首发庆祝活动。在旧金山的游戏首发现场活动中，《战神II》的制作导演Cory Barlog接受了媒体记者的采访。他在采访中确认了PSP版《战神》的开发计划，甚至还提到了有关《战神III》的情报。

Cory Barlog对记者表示，PSP版《战神》不是移植或重制的作品，而是讲述全新剧情的完全新作，但与该系列的整体故事背景将保持密切的联系，"PSP版《战神》不是初代的移植，而是与整个故事紧密联系的全新冒险。"Barlog对记者说。

紧接着Barlog又补充道："等到日后我们开发《战神III》时，PSP版的剧情就会直接与家用机版发生联系，我对整个"《战神》系列"的全局规划是，绝没有任何"独奏曲"或孤立的东西存在，每一部续作都将与全局相关联。"

Barlog还对记者确认了PSP版《战神》将由SCEA旗下曾开发过《杰克与达斯特》等作品的Ready at Dawn公司负责，这也证实了前不久业内的相关传言。对于《战神III》，他表示目前一切都还处在构思阶段，因此还没有多少详情可以公布，不过他表示在次世代的《战神》续作中，将会对应1080p和六轴动作感应的要素。

levelup 网友评论

评论 泼一盆冷水先，动作游戏最容易吸引人但也最容易让人腻味，玩过二代后会不会还有玩三代的热情现在很难讲。(by 21楼)

硬件 PSP摇身变为学习用品，索尼把掌机带入校园



在一般的学校里，老师通常不会允许学生把游戏掌机带入到学校和班级中使用，其原因只有一个，无非是担心学生们上课分心影响学习效率。不过这一情况似乎有望在索尼的努力下得以改善，一项名为"PSP全国教育投放计划"的活动近日在英国展开，索尼打算在学校中把PSP当作一种学习用品来进行推广。

索尼SCE英国分公司总经理Ray Maguire对记者表示，随着无线网络建设的逐步完善以及可随时随地连接互联网的PSP等掌上娱乐设备的飞速发展，使得电子设备和互联网与教育教学活动的联系日益加深，而PSP的特性则为这一领域内的服务供应商提供了许多新的机会。根据在几个试点学校的几个班级中进行的尝试，应用PSP进行的各种实验性教学活动结果非常积极，索尼还计划不久后还在英国纽卡斯尔市开设新的PSP教学试点，其中涉及到的学校有10个之多。

在如何继续深化PSP在教学领域应用这一主题上，Maguire表示SCE英国目前正在与第三方游戏开发商进行合作，还计划开发多款以教学为目的的PSP软件。

levelup 网友评论

评论 不过在我们警校，光是学习软件好象还不够，应该加点抓逃游戏啥的，无限YY中……(by 36楼)

硬件 索尼官方确认新PSP！更小、更轻、液晶屏尺寸不变

索尼英国总裁Ray Maguire日前对媒体确认了一个惊人的消息：索尼计划推出一种经过全新设计的PSP，新掌机将比原先更小巧、更轻便。尽管此前有关新版PSP的传闻一直不绝于耳，但从索尼官方高层人士口中说出这还是头一次。

Maguire在会上公开宣称，目前市面上贩卖的PSP只是"第一形态"，而根据索尼以往历代主机的开发策略，"更小巧、更轻便"的新PSP将在不久的将来问世。对于外界担心的新版PSP为了缩小体积可能会同时缩小液晶屏的传闻，Maguire表示完全可以不必担心，因为无论PSP的工业设计怎样改变，都不会影响现在的液晶屏尺寸，因为这对PSP来说是一个"至关重要的卖点"。Maguire还确认，PSP体积缩小后，生产成本也会相应降低。但Maguire没有在此次活动中确认经过重新设计后的PSP将于何时推出，也没有透露除了外形的变化以外是否还有其他硬件设计上的改动。

Maguire发表演讲后不久，索尼欧洲分社的一位官方发言人就对媒体表示，除了定期的固件升级以外，现阶段索尼还不会立刻对PSP进行"大幅度的调整"，Maguire所说的改良版PSP只是"索尼商业运作上的惯例做法。"

levelup 网友评论

评论1 NDSL的成功索尼绝对不会熟视无睹，但其实PSP在推出新机型前还可以通过推出新颜色等手段提高销量。(by 丽影)

评论2 主机变颜色其实并不适合PSP的发展，还不如直接推出可以换面板的新版本，新版本估计会在这个方面做文章的。(by rocxiao)

软件 首批 Windows Live 游戏发售日确认

前不久的游戏开发者会议2007上，微软公布了Windows Live业务的具体收费标准。此后不久官方又对外宣布，首批Windows Live游戏（只对应Windows Vista）将从今年的5月8日起正式发售，首批游戏中包括初代Xbox平台FPS超大作《光环2》。作为微软家用机与PC跨平台互动业务的重要环节之一，Windows Live在开发过程中虽然困难重重，但官方表示第一批重点游戏作品将会如期推出。

除了《光环2》以外，另外一款首发Windows Live游戏是预定于今年6月上市的动作游戏《暗影狂奔》。本作将支持X360玩家与PC玩家通过互联网进行跨平台对战游戏，玩家只要支付50美元就可以享受为期一年的在线联机服务。X360平台最受欢迎的10大联机游戏之一的纸牌游戏《UNO》目前也预定在今年年内登陆Windows Live，游戏同样支持跨平台联机游戏。

其他Windows Live游戏的准确发售信息目前还不得而知，微软方面透露Windows Live Arcade也计划与Windows Live服务同期对外开放，但详情尚未公开。

levelup 网友评论

评论1 好事！不过挺担心庞大的PC用户加入的话，我们国内连LIVE速度会不会很慢啊？（by 1楼）

评论2 要解决速度问题，必须有完善的基础设施支持，强烈要求微软为中国玩家架设大陆基干服务器。（by 7楼）

硬件 任天堂承认 Wii 产能依然不足

任天堂欧洲分社市场部高级主管Laurent Fischer近日在接受媒体采访时承认，由于市场需求量非常巨大，Wii的每批出货在送达到零售商手中时立刻会被销售一空。与之相对，任天堂的主机生产能力却始终没有大幅度的提高，这也是造成目前Wii在欧洲地区持续供不应求的主要原因。

"任天堂现在还在为满足主机的供货需求而努力。"Fischer解释说："我们计划通过一系列调整增加主机的生产能力，但这些调整不是在朝夕之间就能够实现的，因此必须要有耐心。我们可以保证，任天堂每周都会向市场投放新出厂的Wii主机，而且我们的员工也在夜以继日地工作，把由于供不应求等情况对消费者造成的影响降到最低。"

任天堂前不久曾经公开确认，去年Wii主机首发时所制定的2007年3月份以前主机全球出货600万台的目标已经实现，而且这些已经出货的主机中绝大多数已经被售出，如此巨大的成功就连任天堂自己也没有预料到。Fischer对记者说："我们实现了600万台的出货目标，但即便如此还是供不应求，这确实有些出人意料。"

与此同时，Fischer还表示任天堂高层对于目前的供货不足问题有比较清醒的认识，对于由此可能给消费者带来的不良影响和不满情绪也非常重视，特别是那些自从去年12月开始就一直没有买到Wii的用户。

levelup 网友评论

评论1 原以为老任能稳坐老二位置，PS3和X360为第一拼个头破血流，没想到现在卖的最好的竟然是Wii，真是出乎意料。（by 5楼）

评论2 估计所有人都没有预料到，产能如此之高的Wii竟然还会出现供不应求，而好不容易稳定了供货的PS3现在却遇到了销售危机，实在是人算不如天算。（by 25楼）

软件 任天堂称霸2月美国硬件市场，微软游戏软件销量独占鳌头



权威产业调研机构NPD近日公布了2007年2月份美国游戏市场销量综合统计报告，报告显示，2月美国家用机市场软、硬件销售额与去年同期相比都有大幅度提升。

游戏软件累计销售额达到了4亿4千1百万美元，与去年同期相比上升了28%，硬件的销售额提升则更加明显，比去年增加了近两倍。如果算上其他周边产品的销量，2月份家用机市场的增长幅度达到了53%，总额为9亿7千8百万美元。

硬件方面，任天堂的NDSL以485,000台的月销量遥遥领先，位居第二的是任天堂新一代家用机Wii，销量为335,000。尽管已经跨入次世代，索尼的PS2依然没有丝毫退却之意，以295,000台的销量名列季军，微软次世代主机X360以228,000台的成绩紧随其后。

尽管任天堂2月份在硬件方面取得了全面胜利，但游戏软件市场依然是微软称雄天下。同捆包含《光环3》联机测试帐号的X360动作游戏《镇压》以427,000套的月销量傲视群雄，而且销量前10名上榜游戏中，X360就占了5款。

2007年2月美国家用机市场游戏销量排行

1. 镇压——X360
2. Wii Play——Wii
3. 大金刚赛车——NDS
4. 塞尔达传说 黄昏公主——Wii
5. 吉他英雄2 吉他控制器同捆版——PS2
6. 战争机器——X360
7. 职棒大联盟——X360
8. 失落的星球 极点危机——X360
9. 手舞足蹈 瓦里奥制造——Wii
10. NBA街头篮球 主场作战——X360

levelup 网友评论

评论 NDSL的热卖是意料之中，《镇压》有《光环3》联机公测账号撑腰卖销量高也是理所当然，不过连《大金刚赛车》这样的RAC也能挤进前三甲，实在是搞不懂老美的胃口，不过最令人难以置信的是，堂堂次世代主机PS3销量竟然不及GBA，这个世界是不真实的。（by 30楼）

3月14日 星期三

硬件 索尼官方确认新PSP！更小、更轻、液晶屏尺寸不变 P2

◇在前不久游戏开发者会议上，索尼全球研发工作室总裁菲尔·哈里森确认，Incognito公司PS3飞行模拟游戏《战鹰》将只对应PS3下载。但此后不久，索尼官方发言人又对媒体澄清说："《战鹰》将会以PS3蓝光游戏软件的形式发售，时间大约是在今年夏天晚些时候。"对此自相矛盾的说法，这位发言人的解释是，菲尔·哈里森在会议上的发言完全是被误解了。"

◇罗技无线键盘Cordless MediaBoard日前在日本秋叶原现身。这个标榜支持PS3的多媒体无线键盘，采用2.4Ghz频率无线通讯技术，可达9公尺的工作范围，右侧又带有常见的触控板，同时也能代替鼠标来进行操作，目前店家贩卖为13440日元，折合人民币也约有960元左右。

◇索尼于1月底的财报说明会中对外透露65nm版CELL处理器已经开始量产，未来 PS3采用65nm芯片后将可进一步降低耗电量与制造成本，不过官方目前并未公布PS3采用新型芯片的具体日程安排。

◇微软高级副总裁彼德·摩尔近日在接受国外媒体EGM采访时表示，微软已经开始考虑下一代Xbox主机的开发了。彼德·摩尔相信X360的生命周期将有望一直延续到2012年，而微软的硬件开发小组已经开始放眼未来，研究5年后的游戏产业将需要怎样的硬件机能了。

3月15日 星期四

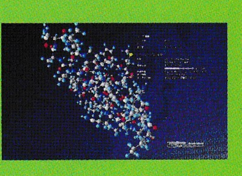
软件 首批 Windows Live 游戏发售日确认 P3

◇据来自国外媒体的报道，索尼全球研发工作室总裁菲尔·哈里森近日正式对外界确认，索尼即将公布一批PS3专用的新外接设备，其中包括麦克风和摄像头，都是为了支持索尼即将发售的PS3卡拉OK游戏《歌星》而设计。

◇今年对美国玩家来说将是幸运的一年，因为2007年WCG决赛阶段的比赛将于10月份在美国西部城市西雅图举行，届时来自全球的最顶尖电子游戏竞技高手将云集西雅图一较高下。而在2008年，WCG则把新的战场选在了德国城市科隆。

3月16日 星期五

硬件 任天堂承认 Wii 产能依然不足 P3



◇SCEI公司正式宣布，PS3将正式加入美国斯坦福大学提倡的分散计算计划 "Folding@home"。该计划是搜索链接在网络上的电脑，并利用这些电脑不使用的多余的演算能力来模拟蛋白质的"折叠"，用来对阿尔茨海默病、疯牛病等进行医学研究的软件。该计算可以在用户不使用PS3时进行，只要通过简单的设定并接通电源就会自动实行。

软件 任天堂称霸2月美国硬件市场，微软游戏软件销量独占鳌头 P3

◇近日，索尼和任天堂两大公司相继宣布确定将出展2007年10月18日-20日举行的第一届"Entertainment for All Expo"。"Entertainment for All Expo"是由致力于商业性交流展会和杂志出版的IDG公司与美国娱乐软件协会（ESA）联手打造的全新概念的新型游戏展会，地点选在原先E3的举办地洛杉矶会展中心。

3月17日 星期六

◇近日，索尼官方公布了有关PS3卡拉OK游戏《歌星》的部分详细情报。据悉，游戏的正式版将以一张蓝光光碟的形式发售，其中包含30首歌曲，每首歌曲都对应一段高清晰影像。此外，PS3玩家还可以通过PlayStation Network注册属于自己的《歌星》网页，将自己的表演视频和照片上传到网络上与其他玩家交流。

◇根据权威市场调研机构NPD公布的最新统计数据显示，今年2月PS3在美国市场的销量为127,000台，加上今年一月份的243,554台和2006年年内的687,300台，PS3自去年11月17日在美国发售以来目前累计售出了大约100万台。索尼官方表示PS3的预定出货目标不会改变，并强调600万出货目标是索尼在2007财年（截止到今年3月31日）内的一项重要计划。

3月18日 星期日

◇法拉利公司与System 3共同宣布，System 3公司将开发一款由法拉利公司授权的竞速游戏新作，本作将登陆PS3、Wii、PSP、NDS平台。目前游戏的具体信息尚未公开，不过据System 3公司透露，游戏将是以《Ferrari Challenge》为基础，以"真正的车、真正的赛车、以及真正的法拉利跑车"为主要特征。

3月19日 星期一

◇随着游戏产业的迅速发展，以游戏为载体进行的广告宣传活动也随之壮大起来，甚至出现了专门从事游戏内广告宣传的企业。根据来自英国媒体的报道，英国皇家海军在近日发售的热销X360游戏《镇压》中，打起了自己的征兵广告。这些宣传海报不仅在游戏中的数量相当可观，而且形式和宣传口号也多种多样，虽然没有"加入皇家海军吧！"之类的鼓动性字眼，但其吸引年轻人的用意还是一目了然的。

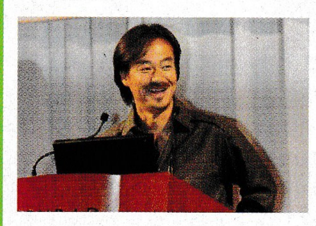
软件 坂口博信：《最终幻想XIII》应该登陆X360 P4

◇近日，根据一份来自Best Buy的内部文档显示，这家北美超大型连锁零售商似乎已经清空了所有20GB版PS3的库存，而且近期也不打算继续进货，库存列表上将其列为了"停止进货"状态。而事实证明，北美的大部分零售商对20GB版主机都抱有相似的想法。索尼官方强调将依然继续20GB版PS3的生产，并表示只要还有零售商愿意销售20GB版主机，出货就不会停止。



◇Square Enix公司于3月16日正式向韩国法院上诉，状告韩国Phantom Entertainment公司为韩国歌手Ivy所制作的歌曲《Sonata of Temptation》的MV中剽窃了CG电影《最终幻想VII 再临之子》的部分片段，侵害了Square Enix公司的著作权并据此要求赔偿。对此韩国Phantom Entertainment公司也并不否认，他们承认确实是模仿了《最终幻想》，但同时强调将会在MV的字幕中明确告知了观众。

软件 坂口博信：《最终幻想XIII》应该登陆X360



"《最终幻想》系列"之父坂口博信日前在接受国外媒体采访时，谈及了今年将在北美地区发售的《蓝龙》、《失落的奥德赛》等游戏的相关信息，同时还表达了自己希望"《最终幻想》系列"登陆X360的想法。

坂口博信表示："我认为"《最终幻想》系列"应该登陆X360平台，这样才是明智之举。X360在北美和欧洲有极大的潜力和发展空间，因此这个系列也同样有机会获得更大的成功。"

坂口博信继续补充道："Square Enix所研发的'白色引擎'是面向多平台开发的，而《最终幻想XIII》正是使用'白色引擎'进行开发的。果真如此的话，那么《最终幻想XIII》向X360移植应该是十分简单的问题。"

如果"《最终幻想》系列"登陆X360主机的话，坂口博信的X360平台RPG新作《蓝龙》和《失落的奥德赛》就有可能直接面对这个由他亲手创建起来的伟大系列的直接挑战，但当记者询问他是否愿意与一个自己多年前创造的系列进行竞争时，坂口博信却笑着回答说："我有信心把它们打败。"

levelup网友评论

评论1 《失落的奥德赛》讲述的就是坂口自己的故事，一个MISTWALKER的迷茫者最终找回自我的过程，《失落的奥德赛》是我买X360的唯一理由。（by 79楼）

评论2 作为一个优秀的制作人，创意才是值得追求的东西。固守以前的荣誉只会拖自己的后腿。小岛也为了寻找新的创意决定在《MGS4》之后停止相关作品开发的。（by 68楼）

软件《鬼泣4》登陆X360、PC，Capcom确定多平台化战略



Capcom公司于3月20日正式宣布，原定为PS3独占大作的次世代3D动作游戏《鬼泣4》将作为多平台作品发售，除了PS3以外还将同时登陆X360和PC平台。

"《鬼泣》系列"自2001年第一作问世以来，以其独特的世界观和极具魅力的角色获得了极大的人气，目前为止系列的全球累计出货量到达684万套，逐渐成为了Capcom公司的一大支柱作品。Capcom官方表示，《鬼泣4》的多平台化，是公司在开发技术尖端化、开发平台多样化发展路线上的进一步延伸，Capcom今后也将在提高顾客满意程度的同时，积极推进全平台战略从而提高整体收益。

Capcom此前曾多次否认关于《鬼泣4》多平台化的传闻，并在今年2月份时公开声明本作是PS3独占游戏，然而仅一个多月的时间，Capcom的态度就来了个180度大逆转，着实让人感到吃惊。

目前还不清楚X360版和PC版的《鬼泣4》在游戏画面及内容上与PS3版是否保持一致，还是会推出某些独有的游戏内容以吸引购买力，但官方保证将在不久后公布更多有关本作的详细情报。

levelup网友评论

评论1 Capcom的试水之作《丧尸围城》和《失落的星球》在X360上获得了非常好的销量，很明显这让其坚定了推出X360版《鬼泣4》的决心。（by 199楼）

评论2 传闻终于成为现实，PS3痛失一大支柱，更可怕的后果是引来更多第三方跟风宣布更多跨平台作品，届时就真的雪上加霜了。（by 一行）

评论3 《鬼泣4》谈不上什么支柱，PS3还是有不少潜力的，过早下定论可不明智，况且现在大多数玩家是没有次世代主机的。（by 207楼）

硬件 X360缘何在日本持续低靡？坂口博信批评微软营销策略失败

知名游戏制作人、"《最终幻想》系列"之父坂口博信近日在接受记者采访时，谈了自己对X360在日本迟迟无法打开市场这一尴尬局面的看法。他认为X360之所以无法得到日本玩家的广泛认同，其中一个重要原因就是微软的本地化策略不到位。

坂口博信在采访中对X360给予了高度评价，但对微软在日本所采取的市场营销策略却表示无法认同，"（微软）日本的市场营销工作做的并不那么好。"坂口博信对记者说："市场营销的作用非常重要，对一款产品来说甚至可以被看作是最重要的因素之一。"

坂口博信继续补充道："举一个最简单的例子，X360的广告宣传口号'jump in'（X360广告中最常见的一个宣传标语）。（在日本）没多少人知道它究竟是什么意思，因此必须在宣传时考虑到日本本土的文化氛围和语言习惯，这样才能让大家进一步了解产品和服务。"

坂口博信还强调说："仅仅是照搬在其他国家的销售模式是不行的，这样无法取得好的业绩，必须要考虑到市场需求，考虑到消费者的具体需要……在日本高喊'jump in'，但实际上这个词在日本并没有什么影响力，听起来也一点都不吸引人……《战争机器》的本地化服务做得不错，但市场营销却非常糟糕……太糟糕了，以至于本作在日本的认知度远低于美国。"

levelup网友评论

评论1 坂口对360在日本营销手段的意见颇有见地。如果得到微软重视的话，可能以后会看到一系列和风的360广告也说不定哦。（by 丽影）

评论2 美国人打日本市场向来不如他们的枪炮和摇滚来得厉害，看看当年美国车进日本就知道了，方向盘一点不体贴……（by 10楼）

硬件 黑色X360主机详情初公开



自从今年2月起，有关微软即将推出新一代黑色120GB版X360主机的传闻就一直没有间断过，尽管微软官方并未予以证实，但到目前为止已经有多个来自零售商的消息渠道透露了黑色X360主机的存在，权威电子游戏游戏刊物《Game Informer》也于最新一期的杂志上刊载了关于黑色X360的详细信息。

据悉，这款黑色X360主机名为"精华版（Xbox 360 Elite）"，是一款限定版主机，目前预定于4月推出。主机、手柄、耳麦全部是黑色，外包装也将改为黑色。精华版的售价为479美元，搭载HDMI端子（附HDMI线）和120GB硬盘。另外，精华版的散热性能比原先的X360主机要好一些。

《Game Informer》透露，微软计划在精华版售完后，将把现在市面上销售的豪华版（带20GB硬盘）X360主机进行全面硬件升级，硬盘容量统一提升至120GB，同时也将搭载HDMI端子，而120GB硬盘也将单独开始贩卖，价格可能在200美元以下。硬件升级后的豪华版主机的售价将与精华版基本相同，但目前豪华版硬件升级的具体时间不明，估计会是在今年夏末至秋季进行。

对于近来黑色X360传言漫天飞的状况，微软官方始终没有表示出明确的态度，然而就在《Game Informer》的报道公开后不久，一家西班牙网站突然公布了大量据称是官方版黑色X360的实机拍摄照片，单从图片上来看，目前还无法排除改图的可能性，不过如果该消息准确的话，那么微软官方应该会在不久后予以证实。

levelup 网友评论

评论1 说实话，的确有些贵了，硬盘无所谓，只要更改了散热系统就可以了啊！（by 7楼）

评论2 酷酷的黑色可能更讨欧美玩家欢心，但这貌似对已购入现有版本的玩家不太厚道。（by 丽影）

软件 微软：《鬼泣4》只是个开始！《FF》和《MGS》将会继续

2月20日Capcom官方确认了《鬼泣4》在推出PS3版的同时也将登陆X360和PC的消息，就在这一决定公布的转天，微软高层就立刻作出了回应。微软德国Xbox业务总经理Boris Schneider-Johne表示，《鬼泣4》才只是个开始，还有另外两款PS3独占作品将陆续登陆X360。

Johne说："一个已经尘埃落定，另外两个也即将来临。"他还补充道，三款次世代大作《鬼泣4》、《潜龙谍影4》和《最终幻想XIII》最初都是被作为PS3独占游戏作品公开的，而现在《鬼泣4》已经宣布多平台化发展，剩下的两款也不会例外。

目前还不清楚Johne的发言是代表微软官方的意见还是单纯的个人观点，但次世代主机游戏开发成本高、开发周期长等特点使利润回收难度增大，导致许多开发商不敢轻易做出大作独占的决定，这一点也是业内公认的事实，之前多款PS3游戏为了保证成本回收而放弃独占转为多平台方向发展就是最好的证明。

《鬼泣4》的多平台化对业界和广大玩家来说确实是个喜讯，但却谈不上是惊喜，不过现在距离《潜龙谍影4》和《最终幻想XIII》的实际推出时间还早，因此一切还都没有定论，不管是PS3还是X360，都还有充裕的时间在接下来的一年中进行运作，最终鹿死谁手让我们拭目以待。

levelup 网友评论

评论1 多平台发展已经是次世代的趋势，虽说有些意外，但《鬼泣4》的跨平台本在情理之中。《MGS4》和《FF13》确实也大有可能效仿《鬼泣4》。（by 101楼）

评论2 主机战谁赢和我们玩家都没有关系，我们只是玩游戏的，但是竞争越激烈对我们越有利，好游戏也会越来越多。（by 124楼）

软件 决胜第一方游戏！微软欲与索尼一较短长

微软游戏工作室总裁Shane Kim，近日在接受国外媒体GameDaily采访时表示，微软要在次世代主机大战中接替索尼的位置，特别是要在第一方游戏软件开发方面彻底击败索尼。

在采访中当被问到微软打算如何与竞争对手的第一方游戏阵容竞争时，Kim回答说："我的最主要工作内容，就是确保微软游戏工作室能够在与索尼的第一方游戏开发团队的竞争中掌握绝对的主动。因此我们将会充分运用手中现有的游戏作品和投资，来与索尼的第一方开发团队一较高下，而且我充分相信我们有能力改变以前的局面并在次世代竞争中获得胜利。"

"我们的首要目标就是在次世代获胜，而且我们从很久以前就充分认识到了第三方游戏开发环境的变革。"Kim继续补充说："也就是说，第三方游戏作品被大面积独占的情况已经一去不复返了，索尼利用主机优势独霸游戏业的局面也走到了尽头。如果第三方开发商开始逐步转为中立的话，那么从游戏软件的角度来看，能够使主机独树一帜的重任就落到了第一方游戏开发的身上。"

Kim对记者表示，微软正是察觉到了这一变化的趋势，才在过去的三到四年间开始暗中培育自己的第一方游戏开发团队，而现在正是付出的努力开始收获的时候。

levelup 网友评论

评论 两家的第一方游戏跟任天堂都没有可比性。但决战第一方的战略绝对是正确的，因为有强大的第一方游戏的话就不用时时仰人鼻息了。（by 一行）

◇曾开发过《勇者斗恶龙VIII》等RPG大作的日本知名游戏开发商level-5近日透露，在明年公司诞生10周年之际，将会推出一款全新的RPG游戏来进行纪念。level-5目前正在开发的游戏作品有PS3平台的《白骑士物语》和NDS上的《勇者斗恶龙IX》，公司表示这款新作预定在今年公布，2008年正式推出，但没有透露任何详细情报，不过制作人在采访中暗示，游戏的战斗方式将与以往任何RPG作品都不相同

3月20日 星期二

软件《鬼泣4》登陆X360、PC，Capcom确定多平台化战略 P4

◇"《雇佣兵》系列"开发商Pandemic公司日前公布了一款次世代游戏的开发计划，本作目前暂名为《破坏者》，此前从未公开过相关情报。本作将以1949年到1944年第二次世界大战，法国地下抵抗组织反抗德国纳粹统治的运动为题材，主要描写抵抗组织运用各种手段与纳粹占领军对抗并协助盟军最终解放法国的故事。

◇育碧公司近日正式宣布，将联手索尼影视娱乐公司，推出根据索尼全CG动画电影改编的同名游戏作品《冲浪季节》（8月10日上映）。目前预定于今年7月26日电影上映之前同时登陆PS3、PS2、PSP、X360、Wii、NGC、NDS、GBA和PC平台。据悉，《冲浪季节》的游戏版将遵循电影的故事发展，以充满激情的刺激冲浪体验为游戏主题，游戏的主人公依然是可爱的小企鹅。

硬件 X360缘何在日本持续低靡？坂口博信批评微软营销策略失败 P4

◇根据来自Capcom官方的消息，正在开发之中的Wii游戏《生化危机 安布雷拉历代记（暂名）》将会在今年7月的E3游戏展中正式发表，游戏预定于2007年内发售。另外一款正在开发中的Wii作品《战国BASARA2英雄外传》已经确定在日本市场推出，北美方面尚未确定。另外，Capcom公司表示还将有数款计划在2007年年内发售的未发表作品。

◇近年来多灾多难的Take-Two公司，在经历了去年的"热咖啡"事件和连续五个财政季度亏损之后，近日又闹出了股东联合罢免首席执行官的丑闻。为了应对一系列麻烦的出现，Take-Two公司决定推迟原定的年度财政报告会议。据称，此举是为了"进一步对股东联合组织提出的要求进行研究和审核。同时商讨若干个可以提供给股东大会进行讨论和选择的解决方案，其中包括在必要情况下将公司股份进行变卖并重组。"

硬件 黑色X360主机详情初公开 P5

3月21日 星期三

软件 微软：《鬼泣4》只是个开始！《FF》和《MGS》将会继续 P5

软件 决胜第一方游戏！微软欲与索尼一较短长 P5

◇根据最新报道，索尼宣称，在欧洲发售过的2451款PS2游戏中，目前欧版PS3（系统1.60）已经可以兼容1782款，兼容性达到73%。值得注意的是，索尼的数字包括那些运行存在"小问题"的游戏，也就是说，只要可以运行便被列为兼容，而非"完美兼容"。

◇根据来自CNN财经频道的消息，知名投资分析公司Goldman Sachs的分析专家Yuji Fujimori预测，索尼可能将在今年10月份左右在全球范围内降低PS3主机的售价，降幅甚至可能达到100美元。Fujimori认为，索尼公布的PS3原型机中总共使用了4000个以上的部件，而随着生产工艺的逐步完善，这个数字将有望降低到2000个左右。另外，计划在PS3上投入使用的新型芯片和新技术也将有助于降低生产成本，在这些前提条件的保障下，PS3的大规模降价将成为可能。

◇根据来自美国媒体的报道，美国新线电影公司获得了X360畅销动作游戏《战争机器》的电影改编权。电影版的剧本将由好莱坞著名编剧，《加勒比海盗：黑珍珠的诅咒》等影片的剧作者Stuart Beattie撰写。新线公司表示，《战争机器》的电影版将与游戏紧密联系，因此在影片的拍摄问题上将与Epic Games公司进行密切合作，如果电影版与游戏续作开发都进展顺利的话，那么二者将有望同时推出。

3月22日 星期四

软件《最终幻想XIII》PS3独占问题悬而未决 P6

◇PS3系统1.60的升级于3月22日下午正式开始，官方同时公布了此次升级中关于PS3后台下载机能的详情，官方表示同时进行后台下载的条目数量最多为6条，在使用PS3主机进行后台下载时，用户可以正常利用PS3的游戏、网页浏览、相片、影像、音乐功能。下载过程中，用户也可以在XMB的Network一栏的Download Management菜单中确认下载的进程。

◇PS3目前最畅销的游戏，SCE第一方开发的《抵抗 灭绝人类》，今年2月份在北美地区的累计销量达到了7万套，到目前为止的销量已经突破了50万套，本作当之无愧地成为了目前PS3上第一款销量率先达到50万的游戏。

◇去年5月Square Enix曾经为"《最终幻想XIII》计划"注册了一个新商标——《最终幻想 异端 XIII》，这也是"《最终幻想XIII》计划"的第4款作品，现在这款作品的标题图终于公开。目前Square Enix公司尚未正式发表这款作品，其将对应的平台也不得而知，相信在2007年5月召开的"SQUARE ENIX PARTY 2007"中我们能够找到答案。

FINAL FANTASY Haeresis XIII
ファイナルファンタジー ハエレシス XIII

3月23日 星期五

硬件 PS3欧洲首发延期利大于弊？ P6

◇根据一位自称来自大型游戏零售商的匿名人士透露，微软官方曾向他们透露，配备120GB大容量硬盘的新版黑色X360主机将随机附带一条数据传输线，以方便老玩家将原先20GB硬盘上的游戏资料和数据传输到新的硬盘上，且单独贩卖的120GB硬盘也将配备这种数据线。

硬件 索尼高层态度转变，斯金格承认PS3定位可能偏高 P6

◇Square Enix公司公开了《最终幻想》系列诞生20周年的LOGO，该LOGO是由《最终幻想》系列人设、插画师天野喜孝所描绘。另外，Square Enix公司正式发表《最终幻想》系列诞生20周年纪念作品之一的PSP版《最终幻想II 周年纪念版》的发售日为2007年6月7日，售价3990日元。

软件《最终幻想XIII》PS3独占问题悬而未决

法国报纸《Alsace》刊载了对SCE法国分社社长兼SCE欧洲分社高级副总裁的George Fornay的访谈，访谈中提到了关于RPG大作《最终幻想XIII》的独占性问题。然而出人意料的是，Fornay竟然对记者表示，《最终幻想XIII》的独占权问题眼下尚未最终定夺。

George Fornay表示："我们今年由于PS3主机的发售在全球损失了近20亿欧元，但是这没有关系，我们将来会从软件和周边上赚取利润。当初PS2主机发售时也是损失了约5亿欧元。"但George Fornay随后对PS3游戏独占权问题表示出了担忧和焦虑。他认为PS3游戏开发费用的高涨使得第三方游戏独占的难度变得越来越高。不过Fornay随即强调："我们依然有《机车风暴》、《抵抗：灭绝人类》、《VR战士5》等30款欧洲首发大作，而另外还有约200款作品预定于2007年推出。"

最后，Fornay对记者说道："对于《最终幻想XIII》，我能透露的是有关独占权的问题还在进一步商讨中。"简而言之，就是SCE现在还无法确定这款次世代RPG大作能否成为PS3的独占作品。在PS3欧洲首发即将开始的这个阶段谈及《最终幻想XIII》的独占权问题显然不合时宜，特别是在《鬼泣4》宣告登陆X360和PC的消息公布后，这一类的话题对索尼来说就变得更加敏感，这位副总裁的公关部经理估计也是一边冷汗直冒一边听完他的发言的。



levelup 网友评论

评论1 如果连《FF》也叛逃的话，PS3真的前景堪忧。连玩家都看得出的严重危机，索尼还赶快不加大拉拢第三方的力度。(by 88楼)

评论2 即使X360赢得《FF》和《DQ》也未必就能彻底消灭PS3，毕竟PS系主机树大根深，又有老任异军突起，种种迹象都表明三分天下的割据即将形成。(by 59楼)

硬件 PS3欧洲首发延期利大于弊？

在经历了三个多月的延期后，PS3欧洲首发终于在3月23日正式展开。尽管当初索尼推迟发售计划的做法导致了欧洲玩家的普遍不满，但索尼官方坚信PS3在欧洲的市场需求量并不会因此受到太多的负面影响。索尼SCEE总裁兼首席执行官David Reeves近日也对媒体表示，延期并不会影响PS3在欧洲的受欢迎程度。

Reeves对英国路透社记者表示，他不相信延期会降低消费者对PS3的兴趣，他甚至认为从某种角度来讲，延期也是一件好事，如果利用得当的话也可以化弊为利。他把PS3的发售比作是一瓶苏打水，并表示通过过去一段时间的宣传攻势，市场已经积累了相当的购买力，一旦释放出来效果将是惊人的。"我们在过去的六个月里拼命摇晃瓶子，现在瓶塞被打开，一切将在瞬间爆发出来。"

Reeves同时还否认了有关PS3的市场需求量正在下降的说法，并强调PS3的预定量依然十分可观。他表示，目前索尼的工作重点就是保证为零售商提供足够的供货，以确保那些"普通消费者"对PS3产生购买欲望时，可以很轻松地在首发时买到一台主机。"我们不愿意看到那些别有用心的'用户'走到店里，然后说'啊，PS3还没有断货，所以PS3根本卖不出去……'我们希望让那些真正的普通消费者能够从容地来到游戏店，当他们询问店员是否还有PS3可以购买时，能够得到满意的回答，而且游戏软件的情况也是一样。"

levelup 网友评论

评论 供货的稳定与否确实重要，但玩家是不是买帐才是根本，现在拉动购买力才是关键。英国是SCEE最重要的市场，只有在这里打开局面，PS3在欧洲才有未来可言。(by SLS)

硬件 索尼高层态度转变，斯金格承认PS3定位可能偏高

索尼集团首席执行官霍华德·斯金格近日接受了美国电视新闻媒体的采访，他在采访中谈了自己对索尼电视、手机、随身听以及蓝光和PS3等业务的看法和打算。值得注意的是，作为索尼的最高领导者，斯金格首次承认PS3的定位问题可能成为导致失败的诱因。

在谈起索尼引以为傲的BD业务时，斯金格强调BD与对手HD DVD的销售量之比已经达到了3/1，而且索尼已经获得了来自迪斯尼、福克斯、狮门等好莱坞一线电影厂商的支持，目前有15到20部电影大片的BD版即将投放市场，这些支持将最终成为索尼战胜对手的筹码。

在谈起刚刚在欧洲上市的次世代主机PS3和任天堂的另类主机Wii时，斯金格承认Wii很受欢迎，但强调索尼与任天堂并非在同一领域进行竞争。他说："Wii确实是一台很不错的游戏设备，但与PS3相比显然瞄准的并不是同一类型的消费群体。"

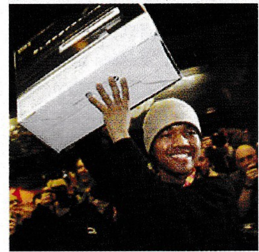
斯金格继续补充说："PS3与Wii的用户取向完全不同，PS3可以做任何用户想做的事，它可以成为一台家庭娱乐终端、可以成为一台电子游戏主机，甚至可以成为一台个人电脑。"但斯金格也承认，PS3的定位和定价都比较高，也是其弱势所在，他甚至说道："如果我们最后失败了，那可能就是因为我们把PS3定位成电视游戏领域的梅塞德斯奔驰这一策略所导致的。"

levelup 网友评论

评论1 真搞不懂花那么多钱买个比电脑功能更狭窄的娱乐工具是看中它的游戏功能还是其他什么，买PS2当然是为了玩游戏，那么买PS3是为了看蓝光电影吗？太搞笑了吧。(by 11楼)

评论2 斯金格在这个时候放软话，实在是让人百思不得其解，作为一个知名企业的CEO，关键时刻怎么能自乱阵脚，这样做对PS3对索尼能有什么好处？ (by 61楼)

事件 索尼费尽心思、玩家少有买帐，PS3欧洲首发雷声大雨点小


▲PS3英国首发购机第一人，喜获46寸Bravia一台。


▲法国首发的活动相当丰富。



▲只是前来捧场的人少的可怜。

索尼次世代主机PS3的欧洲首发（包括SCEE业务范围所管辖的欧洲和大洋州等地区）于3月23日午夜零点正式拉开序幕，尽管之前发生了意大利地区零售商因恶性竞争，不顾官方反对提前两天开始贩卖PS3的意外事件，但其他地区的PS3发售情况基本没有受到影响。索尼官方在英国、法国、澳大利亚等地都举办了声势浩大的首发庆祝活动，其中尤属英国和法国的发售活动规模最大。不过遗憾的是，欧洲玩家对索尼大张旗鼓的宣传活动似乎并不买帐，欧洲各地并没有出现去年11月北美和日本首发时大批玩家彻夜排队等待的情景。

在举办PS3英国官方首发活动的伦敦Virgin旗舰店前，只有三名玩家提前来到店外参加发售活动，临近零点时才陆续有一些玩家前来加入到排队购机的队伍中来，排队的人数一度增加到了100多人。不过索尼没有辜负这些热情的支持者，当场宣布为所有前来参加活动并购买PS3的玩家免费赠送一台46寸Bravia液晶电视，同时报销玩家回家的全部出租车费用。这一大手笔举动让包括玩家和现场记者在内的几乎所有人都着实吃了一惊，毕竟买PS3搭一台价值2000多英镑的Bravia液晶电视，已经不是普通的促销手段了。排在队伍最前面的一位名叫Thomas的17岁玩家是一名狂热的主机收藏爱好者，已经在店外等候了近36个小时的他，在拿到自己心仪已久的PS3和一份意外惊喜大礼Bravia液晶电视后，兴奋地对记者说："等了这么久，值！"

在各地的首发中，要数法国巴黎的活动规模最大，官方在埃菲尔铁塔前树立起了一座巨大的PS3充气模型，在夜幕下十分抢眼。然而这里的情况并未因此好转却反而却更加糟糕，到现场提前排队等候的竟然只有一个人，令在场的大批记者大失所望。好在午夜12点PS3正式开始贩卖前，前来购机的人开始逐渐增加，加之索尼在现场准备了相当丰富的娱乐活动，露天广场的大屏幕一直在不停地播放着蓝光版《007 皇家赌场》的影片片段，现场还提供了大量PS3游戏试玩设施，气氛也渐渐热闹起来。

总的来说，PS3欧洲首发的热度远不及去年11月的日本和美国首发，这其中曾一度让欧洲玩家愤怒不已的延期可能是导致PS3热度降低的原因之一。但从另一个角度讲，由于索尼官方提前准备了100万台主机，因此供货情况应该会比去年11月时好得多，再加上有近30款PS3游戏保驾护航，欧洲玩家的选择范围比日本和北美首发时要宽泛了不少，也算是对欧洲玩家的一种补偿了。

levelup 网友评论

评论1 PS3真的沦落到要靠送高清电视来搞促销的地步了么？SONY的高层在想什么，不花心思在游戏制作和吸引软件商方面，却搞这些没用的噱头。拿到电视的毕竟是少数，靠这个来促销效果不会太理想的。（by sevepus）

评论2 100万供货，没有了价格炒作的空间，连夜排队购机再到eBay上高价转手倒卖的可能性也就低得多了。首发排队人少不能完全说明问题，但也能从一定程度上说明一些问题了……（by SLS）

事件 抗议《鬼泣4》移植X360，数千玩家联名抵制Capcom

随着三大次世代主机的陆续上市，次世代硬件争霸也日趋白热化，厂商们的一举一动可以说都备受玩家和业界的关注，而Capcom这样的一线游戏开发商和《鬼泣4》这样的重量级游戏作品则更是如此。因此当前不久Capcom官方正式对外确认，这款最初作为PS3独占的次世代动作游戏将同时登陆X360和PC时，立刻引起了轩然大波。

自从《鬼泣4》全平台化的消息公布以来，各种指责甚至咒骂的声音就一直没有停止过，Capcom一度成为了"背信弃义"的典型代表而备受指责。近日在网络上，一个旨在抵制Capcom游戏，挽救游戏产业的个人网站正式开放。该网站号召所有玩家一同携手，共同抵制Capcom推出的所有游戏，以抗议《鬼泣4》全平台化的决定。

在该网站的署名投票栏里，网站的建立者代表所有署名请愿者对Capcom的决定表示不满和愤慨，并号召全体玩家一起抵制Capcom发售的所有相关游戏作品。到本站发稿时为止，已经有9684名玩家在该网站上署名并留言，表示支持这次联名请愿活动，且这一数字还在继续增长中。不少玩家还在署名投票后写下了自己的感想，除了少部分一上来就破口大骂的以外，还有不少人对Capcom的决定表示愤怒和不解，但大部分人的目标只有一个，就是要求Capcom撤回《鬼泣4》的全平台化决定，恢复其PS3独占游戏的地位。

levelup 网友评论

评论1 Capcom在独占的问题上吃亏最多，想想《乔伊》，《生化0》，早就应该跨平台了。作为玩家也应该明白独乐乐不如众乐乐的道理，《鬼泣4》跨平台对PS3确实不利，但这也是索尼自食其果，怨不得别人，错误的市场葬送了PS的大好河山。（by 227楼）

评论2 不是说全平台不好，而是C社不应该开始说独占，后来反悔，你们都不知道诚信对于一家公司有多重要。这已经不是玩家自不自私的问题，是一家公司的素质，诚信问题。（by 271楼）

事件 索尼费劲心思、玩家少有买帐，PS3欧洲首发雷声大雨点小 P7

◇EA公司近日正式公布了一款Wii平台音乐游戏新作《劲舞狂歌》，玩家可以使用Wii遥控器手柄和双节棍型手柄进行游戏，而且根据EA官方公布的情报，玩家不仅可以手舞足蹈，还能够边唱边跳。也就是此前传闻的卡拉OK功能，但遗憾的是EA官方并没有透露有关Wii外接麦克风的情报。

3月24日 星期六

◇今年三月中旬，相继发生了数起Xbox Live玩家帐户和信用卡遭非法使用的案件，微软官方随后对外界表示正在对一系列与Xbox Live Marketplace相关的欺诈行为展开调查。不久，微软官方公布了调查结果，并表示Xbox Live的安全系统不存在任何漏洞，但同时提醒玩家谨慎保管个人注册信息。

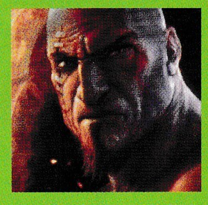
事件 抗议《鬼泣4》移植X360，数千玩家联名抵制Capcom P7

◇任天堂官方近日正式对外确认，完全版的Wii专用Opera浏览器将推迟到今年4月发售。官方表示，此次延期是为了能进一步确保新版浏览器的新增功能和各项改进工作顺利完成。新版、同时也是最终正式版的Wii专用Opera浏览器将在原先的基础上进行了进一步的完善，其中包括对网页局部放大功能和滚动条功能的调整、改善了放大后的字体显示效果、加快了启动反应时间和访问用户收藏夹数据的速度。

◇Polyphony Digital公司今天正式确认，PS3游戏《GT赛车 概念版》的新版本V2.0将与PS3主机的欧洲首发一起同时开始提供下载。官方还表示，新版本除了在原先基础上进行了部分调整和完善以外，还为使用方向盘赛车控制器的玩家专门提供了新的"力回馈"功能选项，以保证游戏能够提供更加逼真和完美的竞速游戏体验。

3月25日 星期日

◇KONAMI公司宣布于3月21日开始提供的XBLA版《月下夜想曲》的下载被迫暂停，其原因是游戏中发现了一些问题，但具体问题并未公开。KONAMI公司表示将会在不久后从新提供修正版的下载，已经下载了游戏的玩家也可以继续放心游戏，游戏本身不会对主机产生任何影响。



◇就在《战神II》在北美地区卖的火热的时候，一个神秘网站www.islandofrhodes.org悄无声息的开始了倒数计时，而网站的背景画面正是《战神》系列的主人公奎托斯。目前倒计时之后将会有什么相关发表还不得而知，而推测PSP版《战神》即将发表的呼声最高。不过在就此事联系了索尼公关部后，索尼方面给出的答复是该网站与PSP版《战神》无关，不过确实是为《战神》FANS准备的一份厚礼。

◇NBGI公司宣布，由"《皇牌空战》系列"制作小组所开发的"ACES计划"第一款作品《勇敢武器》发表，本作对应机种不明，发售日未定。《勇敢武器》是一款描写在残酷的军事武装统治下，人民组建反抗军队重获自由的故事，玩家在游戏中将扮演一名新加入反抗军的战士，通过身着特殊的战斗服，运用近距离格斗术与敌人作战。

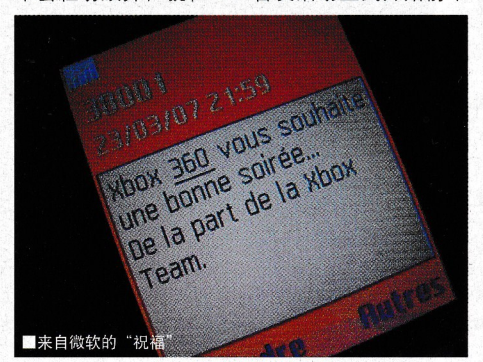
PS3欧洲首发趣闻四则

1 PS3法国首发——搅局专家微软乱入

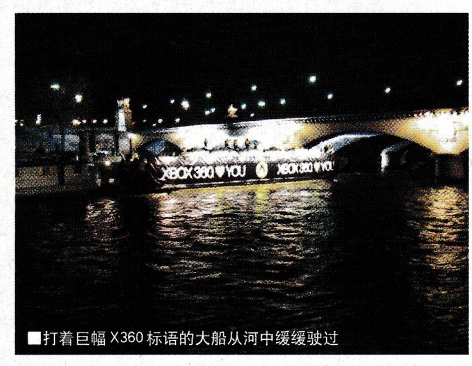
3月23日午夜零点，PS3欧洲首发正式拉开了序幕，作为欧洲几个主要市场的法国是索尼此次欧洲首发的重点所在，各种宣传活动自然是少不了。除了会场外露天的蓝光大屏幕电影和PS3游戏试玩以外，索尼还在艾埃菲尔铁塔前搭起了一个巨大的PS3主机充气模型以吸引注意力。

既然是索尼想要拉拢的重要市场，微软自然不会轻易放弃，就在PS3首发活动正式开始前不久，许多在现场排队的玩家都收到了署名为"Xbox Team"的短信，其内容大意为"X360恭祝阁下度过一个美好的夜晚。"

这还不算完，紧接着从首发现场对面的河道中驶来了一条大船，几个巨大的探照灯打在船身侧面的巨大横幅上，上写"Xbox 360爱你们"几个大字，实在是让人对微软公关部高超的搅局实力而汗颜。



■来自微软的"祝福"



■打着巨幅X360标语的大船从河中缓缓驶过

2 PS3澳大利亚首发——记者倒比玩家多

澳大利亚地区的PS3首发与欧洲地区同步开始（PS3欧洲首发包括SCEE业务范围内的欧洲、大洋洲和部分南亚地区），然而遗憾的是，与欧洲地区的情况相似，澳大利亚的首发也没能吸引太多的关注，前来购机的当地玩家少的可怜，与去年日本和美国首发时的情况形成了鲜明对比。

直到11点50分左右首发即将开始，才陆续有几名真正意义上的购机者现身，这可乐坏了在现场焦急等待的媒体记者和工作人员。大家蜂拥而上，生怕错过澳大利亚地区前来购买PS3的第一人的身影，现场一度变的拥挤不堪，不过在这熙熙攘攘的人群中，真正为了PS3前来的人实际上屈指可数。

记者队伍的壮观程度远超过了玩家，这不得不说是PS3欧洲首发的一种悲哀，而实际上这种尴尬的情况并不止是发生在澳大利亚，在欧洲的英国、法国、葡萄牙和波兰等国家，PS3首发现场的局面也是一个比一个冷清。


▲焦急等待着购机者前来的媒体记者们



▲到目前为止PS3欧洲首发中最成功的一个国家——捷克首都布拉格，有大约130人深夜前来排队购买PS3，而且据官方公布的消息，在捷克发售的第一批全部PS3已经全部售出，总数为1000台……


▲PS3在波兰的首发同样是冷清异常，原因很简单，欧版PS3在波兰的售价为2000兹罗提（约合688美元）……

3 PS3新西兰首发——X360 + 啤酒 = PS3?



PS3的新西兰（PS3欧洲首发包括SCEE业务范围内的欧洲、大洋洲和部分南亚地区）首发有两个地方值得注意，首先是索尼官方的发售庆祝活动，现场请来了几名经过化装的专业模特来表演Cosplay和助兴活动，不过COS的内容却实在让人不敢恭维。一个手持半自动步枪的彪型大汉和两个身着半透明紧身衣的美女，这个组合似乎只能用"诡异"来形容……

与此同时，微软的公关部门也没有闲着，微软新西兰分公司策划了一项名为"拿480元干啥好？"的宣传活动（注：480新西兰元是PS3和X360在新西兰地区的差价），活动的主旨是告诉广大用户，用购买一台PS3的钱，不仅可以买到一台X360，而且还能用剩下的480元买上N大箱啤酒让你喝到爽。微软向新西兰当地的几乎所有零售商都无偿提供了价值480元的啤酒若干箱，并请他们在店内进行宣传，只要到店内购物均以啤酒相送，不管到底是不是X360的FANS……

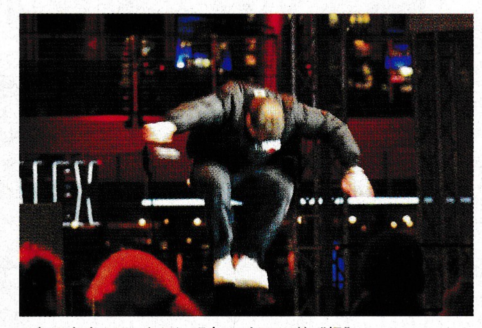


4 PS3柏林首发——砸碎X360白送PS3

可能是为了对抗微软在欧洲各地发动的捣乱攻势，索尼SCEE公关部也终于奋起反击，其中尤数德国柏林的PS3首发活动形式最为极端。

这家位于德国柏林中心地带的商店于发售前日的深夜举行了首发活动，活动的内容是"只要你将自己的X360主机当场砸碎，就可以免费获得一台崭新的PS3主机"。消息一出，立刻吸引了大量"勇士"汇集活动现场，有大约150-200人前来参加这次特别的首发活动并纷纷对X360主机痛下杀手，其中的50人将有机会免费获得一台PS3主机。

参加者们拿着自己的X360主机爬上已经搭设好的高台，然后一跃而下同时将X360主机砸烂。据悉有人为了此次活动特意购买了二手的X360主机前来砸碎，也有人将已经"三红灯"的X360主机带来换取PS3。


▲想要白拿PS3，必须证明自己对X360的"恨"

全民大图鉴

全民大图鉴曾经为大家介绍过日本玩家绘制的美少女版三大次世代主机，今天就详细为大家介绍其中年龄最大的一位，出身Xbox豪门的二女儿X360，日本玩家给她起的名字是千鹿丸子（日语中"360"的发音与"千鹿丸"近似，"子"则经常被用在女孩子的名字里）。虽然是三大主机中最年长的一位，但外形上却是以萝丽的形象出现，果然只有玩家才是最邪恶的啊！

次世代主机大揭密 X360千鹿丸子

X360生在美国、长在中国，因此头发的颜色被设定为黑色。

HD VGA端子

辫子上的HD VGA端子，可以直接与高端显示器相连接输出高清晰画面。

S端子、D端子、色差端子

支持包括AV、S端子、D端子和色差输出在内的多种规格的信号输出方式。



由于运行时发热量比较大，她的脸显得有些红，请大家确保在通风良好的场所与她一起游戏。

绿色光环

散发着强烈科幻色彩的绿色光环，代表着X360拥有强劲机能的核心CPU，同时也是她的主电源所在。

无线控制手臂

左臂部分采用了无线控制装置，内置电池可以保证在10米以内的持续工作40个小时。

诞生自有着FPS游戏之国称号的美国，手枪自然是标准战斗装备。另外，根据所使用游戏不同，弹药数有时是无限的。

卫星加农炮 x 5

五连装卫星加农炮，威力相当于GX9901 X高达的五倍！（威力巨大，请误随意启动）

超合金主体

初代Xbox曾经在9mm子弹的射击下安然无恙（真人真事，绝非虚构），那么以此类推，X360应该可以承受3240mm口径子弹的攻击（危险性过大，请误轻易尝试）。

主体部分重达六公斤，所以在把她抱回家时要格外当心。

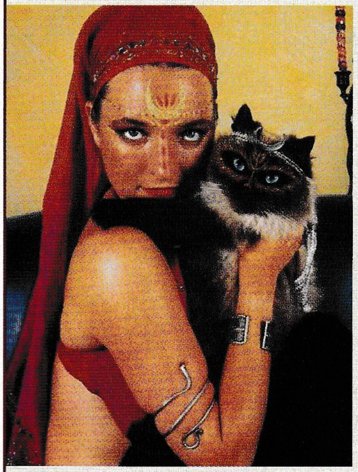
由于采用了先进的涂装技术，因此就算用的时间久了，衣服和皮肤的颜色也不会发生变化，请放心使用。

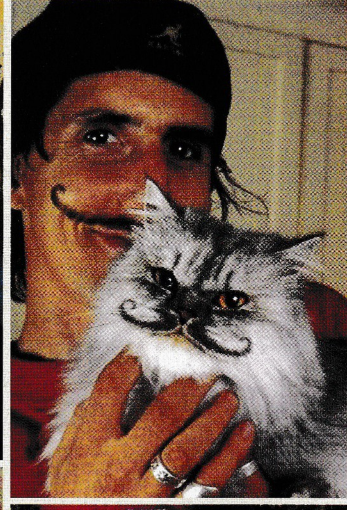
美国玩家绘制的成熟版X360，不知道大家更喜欢哪一种呢？

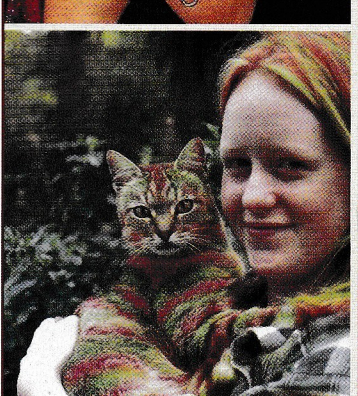


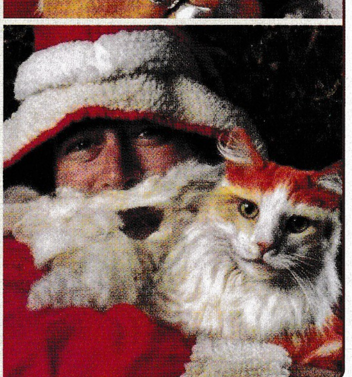


都说宠物与主人相似，不信的话就请看这四位。





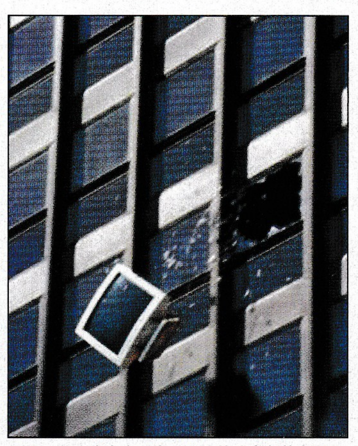






▲对初号机来说还真是和平的对决啊，从表情上来看的话……

第23期全民大图鉴读者参与栏目的获奖注释出自天津市的**郭阳**，为表彰他所提供的BT注解和参与热情，特此赠送城寨主题扑克牌一副以兹鼓励。



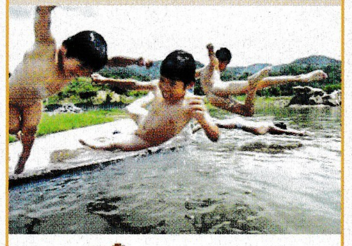
▲显示器比我先走一步……（信用卡欠款者留）

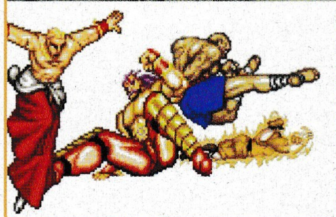


▲倒霉的尼姆，这回看来是彻底没救了。

读者参与

你自认为恶搞能力超凡脱俗吗？你觉得编辑的图片注解还不够BT吗？那就赶快加入我们，为这幅图片加上你认为最搞怪的注解吧。只要你的想法够出色，就有机会获得城寨送出的一份精美小礼品哦！



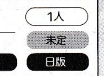


皇牌飞行员们的战场向次世代迈进 临场感激增的壮大战争即将开幕



在沉寂许久之后，全球累计销量1000万套的人气模拟飞行游戏《皇牌空战》系列终于宣告登陆次世代主机X360。本作将继承《皇牌空战》系列以简单的操作提供玩家战斗机驾驶体验的特征，并最大限度的运用次世代主机的强大机能，将“大都市夜景”、“雪山山脉”、“科罗拉多大峡谷”等壮丽景色逼真再现。本作还将是《皇牌空战》系列首款支持网络多人联机对战、协力通关的作品，通过Xbox Live玩家还能够下载众多游戏追加要素。

X360 STG
皇牌空战6 解放之战火
ACE COMBAT 6 解放への战火
厂商：NBGI 售价：未定 发售日期：2007年预定
1人 未定 日版



故事背景

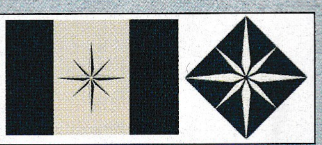
1999年，小行星“尤利塞斯”化为无数陨石降落地球，分列阿奈亚大陆东西两方的2个大国此时正沿着两条不同的道路前进着。受陨石波及很小的“艾迈利亚共和国”正向着复兴前进，而“埃斯特巴吉亚联邦”的经济崩溃陷入了内战状态。

16年后的2015年，埃斯特巴吉亚联邦的再次统一似乎预示着大陆恢复了久违的和平。然而此时繁荣昌盛的艾迈利亚共和国首都格莱斯梅利亚上空突然出现了埃斯特巴吉亚联邦的战斗机群，艾迈利亚空军各部队紧急出动，其中东部防空军第8航空团第28飞行队——“天鹫（GARUDA）队”接受了守卫首都上空的任务。

以数量优势和精良装备自豪的艾迈利亚空军本以为能够轻松抑制敌方的奇袭，谁知随着空中一次神秘爆炸而出现的一支红色战斗机编队使战局发生逆转……

艾迈利亚空军飞行员的妻子梅利莎在空爆中失去了女儿；坦克部队马克内德中士参加了阻止埃斯特巴吉亚进攻的作战行动；埃斯特巴吉亚的原皇牌飞行员沃伊切科作为情报将校来到了格莱斯梅利亚；埃斯特巴吉亚女性卢德米拉正赶往空军飞行员的恋人的住处……在突如其来的战争中，7人的命运被紧密地交织在一起。

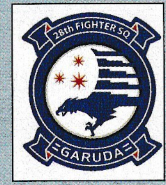
在这场规模空前的战争中，玩家所扮演的是“天鹫队”的一号机飞行员，TAC代号为“护身符（Talisman）”。


▲艾迈利亚共和国 国旗、空军标志


▲埃斯特巴吉亚联邦 国旗、空军标志



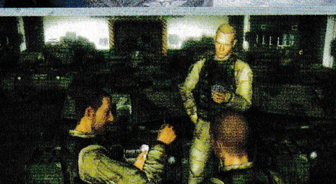
▲东部防空军第8航空团 标志



▲第28飞行队“天鹫队”标志






▲本作将从7位主人公不同的视点来描述这场战争，上图为梅利莎和爱女玛蒂尔达、沃伊切科指挥官、马克内德中士及其战友。

《皇牌空战6》开发者访谈

制作人：一柳宏之
《皇牌空战4》导演，此后开始担任系列全部作品的制作人。
导演：井崎夏树
《皇牌空战4》策划人，《皇牌空战5》中担任主策划人。

新系统“动态任务系统”

——“动态任务系统”是什么样的系统呢？

井崎夏树（以下、井崎）：这是体现大规模集团作战的系统。将游戏中的战场假定为真正的战场，这里有大量的敌我方部队同时参加战斗，这其中某个部队的作战成功的话，会对我方全体产生有利形势，反之亦然。“动态任务系统”就是这样能够再现实际战场真实感的系统。

一柳宏之（以下、一柳）：在一个任务中存在有其他目标的多个我方部队，参加这其中的哪个部队的任务是由玩家在战斗中进行即时选择的，当一个任务成功后还可以再参加其他的任务。玩家最初参加哪个任务，参加的任务是成功还是失败都会对其它的作战产生即时的影响。一场战斗中最多任务数为6个。

井崎：“动态任务系统”中的作战并非是必须成功，根据战况的不同所需达成任务数量不同。游戏的自由度很高，初级玩家可以挑选相对简单的任务完成并过关。

一柳：像这样可以自由的选择任务的系统也使游戏的耐玩性得到增强，同一场战役根据任务选择顺序的不同，每次玩都会有不一样的新鲜感。

同伴一起援护“支援邀请系统”

——“支援邀请系统”是什么？

井崎：一场战役中不同的我方部队分别参加不同的作战，如果玩家参加的作战中遭遇到敌方大部队的时候，一架一架击落敌机是十分困难的。在这种情况下发动“支援邀请”，其他作战中的我方部队将集结而来，协助玩家一起进行攻击。“支援邀请系统”是对抗大批敌军的一种合力手段。参加支援的我方部队不仅有战斗机，还会有来自地面部队的对空炮火以及战舰上的远距离炮击。

利用Xbox Live实现的在线游戏

——在线游戏的形式有哪些？

井崎：混战是最基本的，还有设定各种规则的组队战，另外还有全员一心挑战强敌的协力游戏。

一柳：在线对战当然是十分有趣的，而协力游戏更是别有一番滋味。

次世代主机所实现的美丽全景画面

〝《皇牌空战》系列〞最大的魅力之一就是在天空中自由自在的飞行，由此而来的爽快感是其他游戏无法媲美的。而在本作中游戏将为玩家最大程度的实现世界最高水平的超逼真全景画面表现，耀眼的阳光、漂浮的白云、碧绿的山峰和波光闪闪的河流，玩家将会在游戏中欣赏到前所未有、无限广阔的空中景观。不仅是自然景观，从现代化都市上空玩家可以领略林立的高楼大厦、川流不息的街道、万家灯火的夜晚等美丽景色，玩家足不出户便可以观赏世界中不同的美丽风景。

高楼林立的现代化海滨城市



◀晴朗的天空下，城市显得格外充满生机，远处一望无际的大海像镜子一样平静。

▲游戏对于云的表现格外逼真，浓密并富有立体感，穿梭于其中就仿佛真的飞在云端。

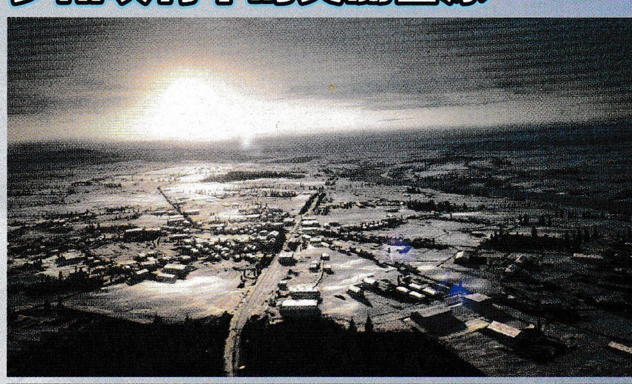
峰峦叠嶂的山脉地带



◀此起彼伏的山脉，云海只在半山漂浮，好一幅美丽的画卷。

▶山脚如春山顶雪，我们似乎能够感到一山四季的变化。

夕阳映衬下的美丽雪原



◀皑皑白雪反射黄昏的日光，广袤的雪原即将迎来又一个寒冷的黑夜。



▲宽广而蜿蜒的河流、纵横交错四通八达的道路，游戏中的景色与现实似乎没有差别。

炮火掺杂“机群vs机群”的空中大战

在《皇牌空战6》中玩家将能够体验到敌我双方相互掺杂的激烈集团空战，惊心动魄的战斗和逼真的战场体验是前所未有的。通过次世代主机强大的即时演算能力，将逼真再现现代化大规模空战的壮绝景象，也能够同时驾驭数倍于之前作品的海陆空战斗单位，全新战斗系统〝动态任务系统〞由此诞生。玩家将作为一名皇牌飞行员活跃在这场大规模战争中，而在战斗中的表现将对战况产生即时的影响，玩家的最终目标是成为引导自军走向胜利的英雄。



◀▲接连不断的爆炸、稠密的高射炮封锁网、擦着机体呼啸而过的导弹、浓烟滚滚的地面设施……玩家仿佛置身于一场真正的战争之中。

全新战斗系统诞生，游戏成就感倍增

动态任务系统

次世代主机的强大机能使空中集团作战成为可能，在纷乱的战场中将会有由不同的我方部队去完成的多个任务同时存在，像之前系列作品那样一关中只有一个作战任务的单调游戏方式不再存在。玩家在战场上所作出的行动及结果将直接影响整个战局，一场战斗中会有最多6个不同的任务同时进行，完成这些任务的先后顺序完全由玩家自己决定。例如，先帮助地面部队打掉敌军高射炮阵地可为同时执行轰炸任务的飞行纵队铺平道路；而假若先协助飞行纵队炸掉敌方地面封锁线则会有助于我军地面部队顺利的完成任务。动态任务系统的加入使游戏的自由度获得了大幅的提高。


◀▼与之前作品一样，护航任务一不小心就会前功尽弃，同时也又远没有追逐战来的爽快。

支援邀请系统

本作新采用的"支援邀请系统"也是随次世代主机机能的提升应运而生的。在大规模空战中，像以前作品那样靠自身一架机体逐一消灭敌方全部机群是不可能的，此时就可以呼叫执行其他任务的我方作战单位前来助阵。战斗机、攻击机、武装直升机、坦克、轰炸机、电子战机等等，大批我方部队集结一处一齐攻击，爽快异常。


▲▶虽然过去作品中也出现过例如空军和陆军协同作战的部队战斗意识，但像本作这样由玩家主动操控大规模部队参加战斗的形式是前所未有的，玩家将切身体会到作为掌握战斗胜利的"关键人物"的自豪感。

即时无线通讯

之前出现过并获得好评的"根据战况变化的即时无线通讯演出系统"也将会在最新作中得到进化。此次在战火纷飞的战场中不仅会有逼真的无线通讯对话，通信对手的影像也将同时在画面中的小窗口中表现出来，玩家能够真切的感到对方的存在，这也使战斗的临场感大幅增强。

轻松体验飞行乐趣

《皇牌空战》系列作品一直保持不变的简单操作方式也将继续被新作继承，现实中只有真正的皇牌飞行员才能够体验高难度飞行和超越马赫的速度感，在游戏中即便是初玩者也能够轻松完成。游戏还专门为初次接触该系列的玩家准备了体贴的简单操作方法以及即便是坠地也不会死亡的设定选项，帮助玩家尽快适应战斗机的驾驶技巧，成为一流的皇牌飞行员。

▲▶作为系列忠实玩家的老牌飞行员们当然也不会失望，本作的新系统以及新战斗机的加入会令您过足飞行瘾。

在线游戏终于实现

玩家们翘首以盼的在线游戏终于在本作中实现。只要接通网络，全球玩家们就可以一同体验拥有多彩规则设定的多人在线"对战"或"协力"游戏。目前游戏开发小组正在向着"最多16人同时战斗"的目标进行开发，玩家不仅能够体验多机体空中战的紧张感，还能够进一步加强对于自身飞行技巧的锻炼，毕竟对方不再是电脑AI，而是来自世界各地拥有超高飞行水平的"皇牌飞行员"。另外，玩家们的在线游戏得分会列入全球飞行员排行榜中，你是否能成为皇牌中的皇牌，获得世界唯一的特殊称号呢？


◀▲与好友一同驾驶飞机在天空中战斗、飞翔该是何等美妙，而且好友之间还可以共同制定作战计划和战术。

《皇牌空战6》中的战斗机类型	
战斗机（Fighter）	战斗机又称歼击机，主要用于攻击空中目标、夺取制空权。
攻击机（Attacker）	攻击机又称强击机，它主要用于从低空、超低空攻击敌地面（水面）中小型目标，对己方部队实施直接火力支援。
多用途战斗机（Multirole）	对空战斗和对地攻击两方面兼顾的战斗机，拥有丰富的装备变化，可以适用于各种战况。

“机体描绘的准确性、美感和逼真程度令人称奇！”

参战机体介绍

本作的登场机体拥有“《皇牌空战》系列”最高的品质，机体形状逼真优美并且质感厚重，各部分零件不仅可以流畅的活动，甚至连复杂的起落架都精巧的再现，如此之高的完成度使得各机体实际许可权的拥有厂商们也感到十分惊讶，他们发出了“机体描绘的准确性、美感和逼真程度令人称奇！”的赞叹。

不仅仅是外形，战斗机的金属质感也被次世代主机的强大机能表现的一般无二。反射强烈太阳光照射的驾驶舱罩，可以感觉战斗机骨骼的微小凸凹、机身上一颗颗小小的螺丝钉，这些细节只有在次世代主机上才能够实现。同时，本作中机体所装载的弹药种类和数量将大幅增加，这使玩家在作战时的武器选择上更加灵活。

另外，战斗机驾驶舱内部的表现也将更加真实、细致，不仅每架不同的机体都拥有各自的仪表盘配置方式，而且这些仪表盘会随着玩家的操作进行细微的动态表示，而之前作品中驾驶舱视点相对狭小的视野也会获得改善，新作为玩家提供更为广阔的视野角度，玩家可以满意的采用驾驶舱视点来驾驶战机，就仿佛是一名真正的飞行员。

4大初期机体详情公开



机体名：F-15E “攻击鹰（Strike Eagle）”









类型 ：多用途战斗机

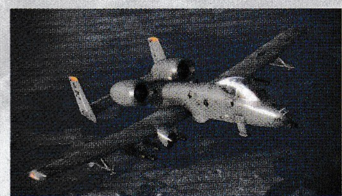
F-15E“攻击鹰”是在F-15基础上改装而成的双座战斗轰炸机。该机既保持了F-15原有的空中攻击能力，又能实施远程攻击轰炸任务，所以又称双重任务战斗机。在它的作战任务中，空战占30%，对地攻击占70%。与F-15其它机型比较，F-15E主要是增加了外挂的保形油箱和武器外挂点。

规格	
翼展	13.05m
机长	19.43m
机高	5.63m
重量	14515kg
最大速度	2.5 马赫
发动机	12,642 kgf × 2
固定武器	M61-A1 20mm 六管机炮
乘员	2 名

机体名：A-10A “雷电（Thunderbolt Ⅱ）”









类型：攻击机

A-10A是单座双发亚音速近距空中支援攻击机，主要用于攻击坦克群和战场上的活动目标和重要火力点。该机采用双垂尾正常式布局，中等厚度大弯度平直下单翼，具有很好的低空亚音速性能，全金属半硬壳式机身，腹部和座舱周围装有装甲，可以抵抗一般地面炮火袭击，具有结构简单、火力强、生存力高和反应灵活等特点。

规格	
翼展	17.53m
机长	16.26m
机高	4.47m
重量	9771kg
最大速度	706km/h
发动机	8224 kgf × 2
固定武器	GAU-8/A 30mm 六管机炮
乘员	1 名

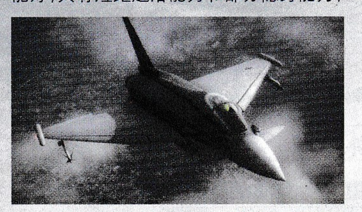
机体名：Typhoon “台风”



类型 ：多用途战斗机

“台风”是国际共同开发研制的新型单座双发超音速战斗机，主要用于执行防空和空中优势任务，兼具对地攻击能力。该机采用鸭式三角翼无尾式布局，全权4余度主动控制数字式电传操作系统，具有按任务自动配置能力。机动性能及敏捷性能好，具有短距起落能力和部分隐身能力。

规格	
翼展	10.95m
机长	15.96m
机高	5.28m
重量	9750kg
最大速度	2.0 马赫
发动机	9.178 kgf × 2
固定武装	“毛瑟”27mm 机枪
乘员	1 名









机体名：Tornado GR 4 “狂风”

类型：攻击机

“狂风”是帕那维亚飞机公司研制的单座双发超音速可变后掠翼战斗机，主要用于近距空中支援、战场遮断、截击、防空、对海攻击、电子对抗和侦察等。狂风有对地攻击型，防空型和电子战与侦察型三种。适用于攻击地面和海上目标，进行近距空中支援和战场纵深遮断任务，也可用于制空、截击和侦察电子对抗任务。



规格	
翼展	8.60～13.91m
机长	16.72m
机高	5.95m
重量	13893kg
最大速度	2.2 马赫
发动机	7500 kgf × 2
固定武器	“毛瑟”27mm 机枪
乘员	2 名









戦国BASARA2 英雄外伝 HEROES

在参与制作过“《生化危机》系列”、“《鬼泣》系列”的制作人小林裕幸率领“《鬼泣》系列”制作人员们的倾力打造之下，《战国BASARA》于2005年7月横空出世。游戏以个性的角色设计、爽快的动作、丰富的要素获得了玩家的好评，次年7月发售的续作《战国BASARA 2》更是取得了发售2个月销量30万套的好成绩。现在，系列最新作即将登陆PS2和次世代主机Wii，骁勇彪悍的英雄们将再一次集结，为争夺天下而战。

樱花烂漫纷飞处，英雄豪迈婆娑罗

MUL ACT	战国BASARA 2 英雄外传	1人
	战国BASARA 2 英雄外传	未定
	厂商：Capcom　售价：未定　发售日期：2007年冬预定	日版

固有技

穿月

◀▲迅速前冲，并同时发出迅雷般突刺攻击。前方直线上的敌人将被卷入并击飞。

▼▶使用胁差（中刀）一击使周围敌人跪倒于地，再使用刀横一闪将其全部击溃。

霞断月

▶片仓小十郎的BASARA技剑光飞舞有如行云流水，所到之处血肉横飞。

BASARA技

仁吼义侠 片仓小十郎

伊达政宗最信赖也是唯一能够生死相托之人，也被世人称作"龙之右目"。片仓小十郎为人重义气，并且决不会违背自己的信念。为了伊达政宗他彻底舍弃自我，抱着必死的觉悟辅佐伊达政宗。

声：森川智之
属性：雷　武器：黑龙



◀▲闪耀光辉的十字斩，可将多数敌人一齐击飞。

◀▲通过锐利的斩击将敌人击向空中，继续按固有技剑还可以在空中派生出腿技。

◀放出光辉十字架，将远处敌人一扫而光。

近江浅井家君主，妻子是织田信长的妹妹阿市。浅井长政极具正义感但却十分偏激，认为只有自己才是真正的正义，并决心要"消除"蔓延在战国乱世的邪恶。他所要消除的除了信长、秀吉，大多数武将都被他以单纯的理由归为"恶"类，在全部武将中他只认为上杉谦信、武田信玄、真田幸村、德川家康、本多忠胜是善人。

▲▶召唤战场上死者的灵魂重返地上，被黑手捉住的人将被带往地狱。根据阿市残余体力，灵魂的强弱将发生变化。

◀▼挥动变为三节形态的双雉刀，将远处敌人拉至近前。

◀身体被黑手所支配，与此同时双雉刀更加凶狠的斩落。

织田信长的妹妹，浅井长政之妻。阿市一出生便背负起身为魔王的妹妹的宿命，她认为是自己没能够阻止信长，因此感到罪孽深重，久而久之产生自虐倾向。被其妖艳而颓废之美迷倒之人数之不尽。

BASARA的由来　BASARA日文为"ばさら"，有"婆娑罗"、"婆佐罗"等多种汉字表示，在梵文中是"vajra＝金钢石（钻石）"的意思。BASARA是日本中世纪、南北朝时代的一种社会潮流，是在当时十分流行的词汇。BASARA是指在新兴武士层流行的一种生活意识和对美的表现。他们无视自己的身份和社会秩序，身着极为华美服装并且生活奢华。



SDガンダム G GENERATION CROSS DRIVE

ジージェネレーション クロスドライブ

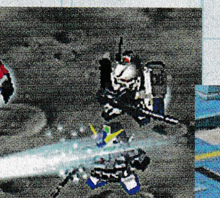
“高达”系列齐聚一堂 史上最强SLG游戏出炉！

作为云集新老“高达”系列作品的《G世纪》系列最新作，本作收录的关卡总数达到了120关之多，再加上超过500名的登场角色和300架以上的登场机体，绝对可以称得上是系列之最。除此之外，登陆NDS平台后，游戏的操作方式乃至战斗系统与之前相比也发生了不小的变化。下面，就为大家重点介绍目前确认登场的15款“高达”作品和游戏系统进化的最新情报。





NDS SLG	SD高达 G世纪 交叉推进
	SDガンダム G GENERATION CROSS DRIVE
	厂商：NBGI 售价：5040日元 发售日期：2007年5月31日
	未定 未定 日版

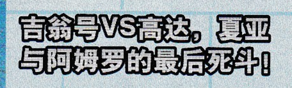


◀众多人气机体再加上自由的组合方式，成为本作最大的卖点之一。



登场作品名单

- 机动战士高达
- 机动战士Z高达
- 机动战士高达ZZ
- 机动战士高达 逆袭的夏亚
- 机动战士高达0080 口袋中的战争
- 机动战士高达F91
- 机动战士高达0083 星屑的回忆
- 机动战士V高达
- 机动武斗传G高达
- 新机动战记高达W
- 机动战士高达 第08MS小队
- 机动新世纪高达X
- TURN A高达
- 机动战士高达SEED
- 机动战士高达SEED DESTINY



吉翁号VS高达，夏亚与阿姆罗的最后死斗！

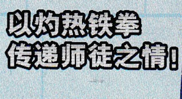
◀▲只剩下头部的吉翁号与伤痕累累的高达，0079最为壮烈的一场战斗被真实还原！



◀红心之王的徽章在闪耀，愤怒的铁拳在呼唤着胜利。



记忆犹新的经典场面被一幕幕再现



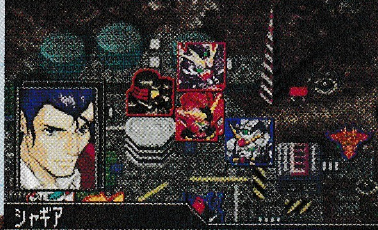
以灼热铁拳传递师徒之情！

▶身为亚洲尊者的东方不败，通过拳与拳的碰撞向弟子多蒙传达着武学的真义。









▲驾驶X高达的主人公嘉罗德与福罗斯特兄弟俩再次相遇。

◀竭尽全力大声呼喊的真飞鸟，试图唤醒恶梦中的丝黛拉。




脱胎换骨的游戏系统

本作不同于其他平台前作的最大特点，就是全部的操作指令都可以通过NDS特有的触控笔来完成，在简化指令输入的同时，也使游戏操作更加直观。此次就重点为大家介绍经过大幅进化后的操作方式和游戏系统。

CHECK POINT 1 直观的触控操作

在本作中，从部队编成到机体移动、行动选择、再到地图缩放，所有指令都可以借助NDS的触控笔完成，使原先繁琐的指令输入更加简便直观。



▲游戏地图可以根据需要自由进行缩放。



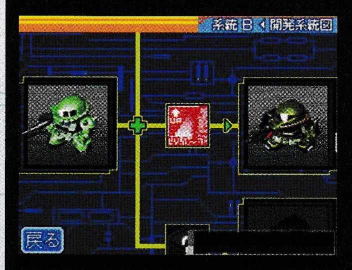
▲运用触控笔轻松准确地选择作战单位，输入移动、攻击等指令。



▲利用触控笔的拖拽功能，队伍编成轻松搞定。

CHECK POINT 2 机体开发制造乐趣无穷

《G世纪》系列"经典的机体设计和改造设定在本作中也得到了进一步继承和发扬。每个任务关卡结束后，玩家可以对游戏中捕获的机体进行分解并获得形形色色的改造部件，运用这些零件再进行新的机体设计。我们的目标是：打造最强MS！



▲遵循原作设定的机体改造路线图，改造系统一目了然。



▲以一台机体为改造基础，组合以特定的零部件后，一台新的机体就诞生了！

《G世纪》系列悠久传统——机体改造

以"高达"为主题的游戏在日本可谓浩如烟海，而"《G世纪》系列"之所以能独树一帜，其法宝就是备受玩家喜爱的机体设计和改造系统。从扎古II到老虎，从基拉·多加再到沙扎比，自己动手改造的乐趣无时无刻不在吸引着高达FANS的热情。除了按照原作的机体进化路线进行升级以外，玩家还可以在设计过程中追加其他特殊装备，打造只属于自己的原创机体。

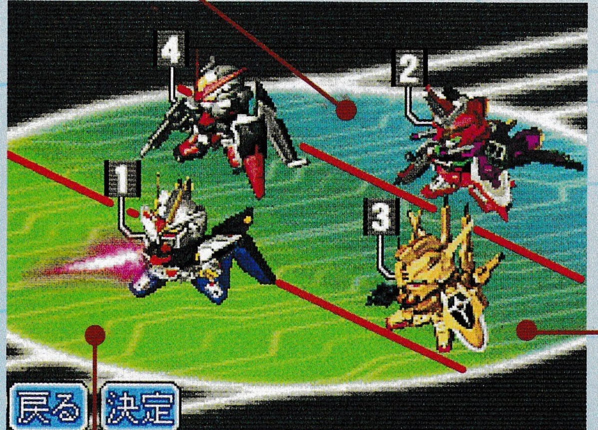
CHECK POINT 3 四机小队随意组合！

本作支持最大容纳四人的小队作战系统，玩家的机体不再是孤军奋战，而是彼此联系协力战斗。小队中的机体单兵作战能力将得到相应的强化，而且玩家还可以通过调整队伍中机体的位置来达到不同的战术效果。另外，机体的配置方式还将影响到武器命中以及机体回避等概率，特定的搭配方式还能够发动特殊的小队攻击哦！

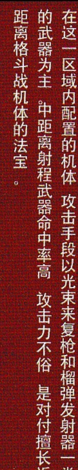


▶即便是相同的距离下，配置在不同位置上的机体，其命中和回避几率也不尽相同。

远距离 配置在远距离的机体，可以充分发挥如粒子炮和加农炮这一类远程射击系武器的威力。对付中距离范围内的对手十分有效，但命中率相对较低，适合于自由高达等拥有高威力远程射击武器的机体。

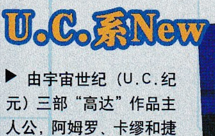


中距离 在这一区域内配置的机体，攻击手段以光束来复枪和榴弹发射器一类的武器为主，中距离射程武器命中率高，攻击力不俗，是对付擅长近距离格斗战机体的法宝。



近距离 该位置的机体，攻击手段以光束军刀等近身格斗系武器为主，对付擅长远距离狙击型机体效果十分明显。像神高达和死神高达等擅长肉搏战的机体，就一定要配置在近距离区域才能发挥真正的实力。

U.C.系New Type无敌组合




▶由宇宙世纪（U.C.纪元）三部"高达"作品主人公，阿姆罗、卡缪和捷多组成的强力三人组，其小队协力攻击绝对强到逆天！

▼无数SEED饭梦寐以求的黄金组合非基拉与阿斯兰莫属，自由与正义的完美结合，可谓是二人联手天下无敌。

SEED爆种二人组



米涅瓦红衣组合



亚加玛原创组合



▲由克瓦特罗大尉率领的亚加玛组合，金色百式领军配以利克·迪亚斯援护，虽说不上华丽，但实战效果绝对不容小觑。

◀真飞鸟、露娜和雷，扎夫特红衣小队组合可以说是一支朝气蓬勃的新生力量，其潜力空间非常值得挖掘。



Capcom公司的第一款Wii平台作品问世，玩家将扮演一位见习海盗在世界各处寻找宝藏。游戏的目的是解开各个场景中的谜题，收集分散在世界各地的“红胡子零件”。解开这些谜题最为重要的是Wii遥控器手柄的操作方法，游戏中将获得的道具或者出现的机关、物体替换成Wii遥控器手柄并通过适当的操作便可以解开谜题，也就是说玩家所要做的是开动脑筋思考该如何使用Wii手柄。

Wii AVG	宝岛Z（暂名）	1人
	宝岛Z(暂名)	未定
	厂商：Capcom 售价：未定 发售日期：2007年预定	日版

STORY

很久很久以前，曾有一位叫做“红胡子”的伟大海盗，他几乎一人独揽了世界的所有宝藏并将宝藏埋藏在一个神秘的岛屿上。也不知从何时开始，这个从来也未被人发现过的岛屿被世人称为“宝岛”，成为了所有海盗们憧憬的传说之岛。

主人公扎克也是寻找宝岛的海盗中的一员，还是一名见习海盗的他在第一次的探宝行动中意外的发现了一颗会说话的骷髅头，这颗骷髅头称自己就是大海盗“红胡子”，由于受到了诅咒使他的身体各部分分散到了世界各地并变为黄金像。红胡子对扎克承诺，只要扎克能够收集全部的“红胡子零件”解除诅咒，使红胡子恢复本来面貌，他就将带领扎克前往“宝岛”。就这样，见习海盗扎克开始了惊心动魄的寻宝大冒险。



所属于海盗团“海兔”的一名见习海盗，性格开朗，无论何时都能够逍遥自在、无忧无虑，最喜欢的食物是巧克力条。他偶然与大海盗“红胡子”相遇，并从此向着目标“宝岛”进发。

主人公

丰富的冒险舞台

分散在各地的红胡子零件沉睡在诸如热带雨林、神秘遗迹、冰雪神殿、岩浆洞窟等形色各异但又同样危机重重的舞台中，每个舞台被分成为若干区域，逐一通过这些遍布机关的区域才能够最终获得红胡子零件。

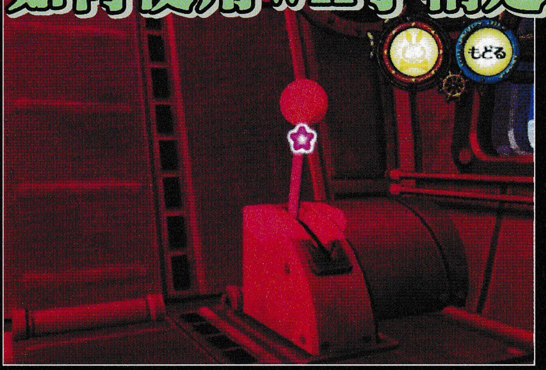


◀▼进入各区域后，首先展现在眼前的是区域的全景，要仔细分析并记住通往宝箱的路径。

◀在这里不仅有各种各样的陷阱在等待着扎克，还有数量众多的食人族隐藏其中，可怜的扎克不知能否逃离险境。

向隐藏在各区域内的宝箱进发

如何使用Wii手柄是重点


▲发现一个操纵杆。当Wii遥控器手柄的光标移动到可以操作的地方时，光标会自动变为★图案。但是，该如何操作操纵杆呢？

各区域中存在着丰富多彩的谜题、机关、陷阱，多多的调查才是解开谜题的近路，凡是觉得可疑的地方先用Wii遥控器手柄的光标对准调查一番再说。

对可疑的地方进行调查



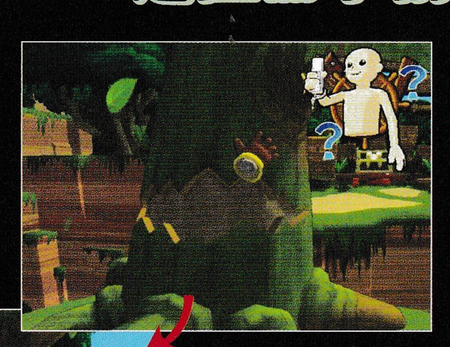

道具“亲手”拾起来

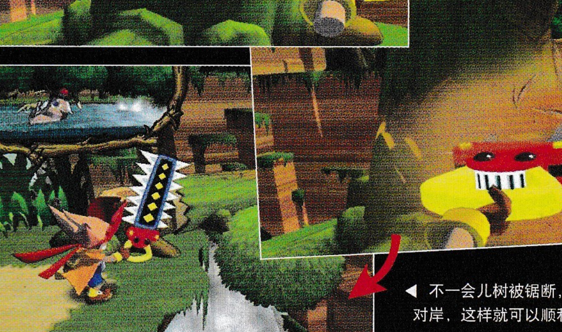
◀▲发现道具，将Wii遥控器手柄的光标指向道具，然后按下A键，扎克就会立即跑向道具并将其拾起。

敲、拧、推、拉、斩……

Wii遥控器手柄的使用方法千变万化！

如何使用Wii遥控器手柄是游戏的关键，本作中类似于操作方法解释的文字一切皆无，获得的道具或者是出现的装置该如何使用，完全是靠玩家自己动脑思考，操作正确就可以顺利通过，失败则面临死亡的威胁。

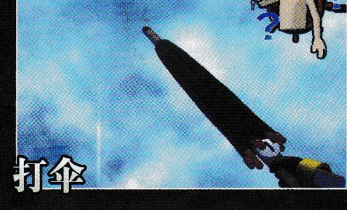

▶发现一棵枝干腐朽的大树，如果这颗树倒下的话就可以作为桥通向对岸。


◀▼在周围发现了大锯，像真的拉锯一样将Wii手柄水平放置，并前后拉动就可以开始锯木。

◀ 不一会儿树被锯断，倒下的树干搭在对岸，这样就可以顺利通过。

丰富多彩的谜题

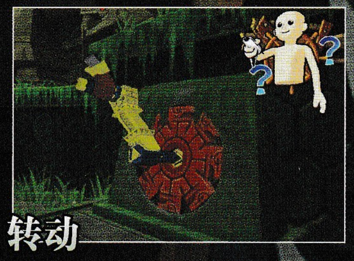
游戏中充满了各种各样的谜题，制作人们穷其所能想通过这些谜题来难倒玩家。游戏初期的谜题普遍简单，但是随着游戏的进行，一些复杂而又繁琐的难题会接踵而来，你能够顺利通过挑战吗？



▲发现一把雨伞，虽然还不知是用在何处，但总是要打开才行。仔细看看，伞把上有一个似乎是按键的东西……



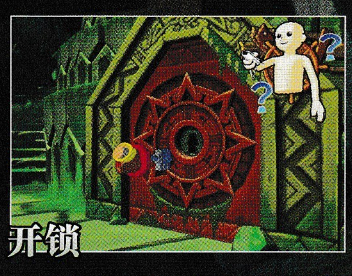
▲从石像肩负的水瓶中不断的有水流出，将入手的空瓶对准水流就可以获得一瓶水。



▲将获得的手把插入墙壁上类似于齿轮的装置中，转动手把使齿轮动作。



▲扎克获得了一个形似Wii遥控器手柄的笛子，将其横向放置在嘴边并如图所示按动按键，就可以吹奏笛子打开机关。



▲一扇关闭的大门阻碍去路，将获得的钥匙插入门上的钥匙孔并转动就可以将其开启。

遇到困难找“神”帮忙

遇到了绞尽脑汁也想不出办法的难题怎么办？别急，遇到这种情况可以请万能的“提示神”来帮忙，“提示神”将根据目前的游戏情况适度的给予玩家一些关键提示，按照这些提示就可以顺利的找到过关方法。



目标，无提示过关！

在每关开始之前，除了会显示区域的全景，还会出现一个叫做“无提示通关率”的表格。“无提示通关率”所显示的是之前体验过该关卡的各年龄层的玩家中无需“提示神”的提示而通关的比率，也就是说表中显示的比率越低，这个关卡的难度就越高，进而玩家的挑战欲望也就越高。




■在次世代版的游戏中，角色被制作的惟妙惟肖。

加勒比海盗：世界尽头
Pirates of the Caribbean: At World's End

□厂商：Disney Interactive Studios □机种：MUL □类型：ACT □发售日：2007年5月22日


■被前后夹击可不妙。

迪斯尼公司的“《加勒比海盗》系列”动作电影总是能创造惊喜，当初恐怕没有多少人能够预料到一部根据主题公园游乐设施海盗船改编而来的电影能够取得今天的成就，而去年夏天《加勒比海盗：亡灵棺》的巨大票房成功则再次向世人证明了其价值所在。大众对海盗题材作品的喜爱不仅给了迪斯尼连续创造票房奇迹的良机，也为与之相关的游戏作品打开了市场。作为该系列影片第三部也是最后一部作品的《加勒比海盗：世界尽头》即将在今年5月份与广大影迷见面，而届时推出的同名游戏作品无疑就成为了玩家们关注的重点。

由于《加勒比海盗》的游戏作品已经沉寂了相当一段时间，因此最新的游戏版将同时讲述《亡灵棺》和《世界尽头》两部作品的剧情，而后者的详情我们目前依然了解不多。可以确定的是，玩家在游戏中可以随意选择三个主人公中的任意一个，这就是由约翰尼·德普扮演的杰克船长、由奥兰多·布鲁姆扮演的威尔和由凯拉·奈特莉扮演的伊丽莎白，游戏版将在忠实原作电影的基础上，增加部分新故事和事件。

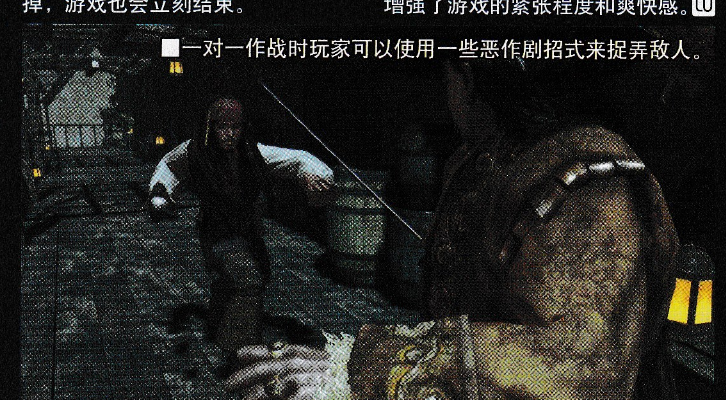
作为一款动作游戏，战斗要素自然就成为了本作最受关注的部分。总的来说，三个主人公的格斗动作有许多相似之处，但在连击最后的收尾技则各具特色。三名角色使用的主要武器是剑，但玩家也可以操纵角色抓住敌人猛踢，使其进入硬直状态后再连接其他连续技。除了剑以外，玩家在游戏中还经常可以捡到匕首等临时武器，这些武器可以当作主武器战斗也可以投掷杀敌。游戏中大部分时候玩家都是操纵三名主人公中的一名进行战斗，但部分关卡三人将同时出场战斗，玩家同样可以选择控制其中之一，而电脑将自动控制其余两人。这种状态下虽然战斗力大幅提升，不过需要注意的是，一旦三人中有一人挂掉，游戏也会立刻结束。

玩家可以操纵杰克、威尔以及其他伙伴与海魔戴维·琼斯的大批凶残手下展开一场惊心动魄的混战。玩家要在两艘船之间对付大批的敌人，战斗场面十分宏大使人应接不暇。在战斗的过程中，当某个敌人锁定玩家准备发动攻击时，脚下会出现一个红色的圆圈形标记，这时只要看准时机闪避就可以瞬间化解敌人的攻势同时使对方陷入硬直，接下来就可以任凭我们的连续攻击宰割了。游戏中玩家要操纵杰克爬上巨大的桅杆并从一边移动到另一边，官方透露在游戏的PS3版中，这个部分将以一个使用六轴动作感应手柄保持平衡的一个迷你游戏来进行表现。

本作Wii版的最大看点则集中在了动作感应手柄的操作乐趣上，虽然角色的战斗动作与X360版和PS3版基本相同，但视角是完全固定的以方便玩家使用Wii手柄进行连击。玩家可以挥舞手柄进行横向或纵向的斩击，也可以进行长距离的突刺攻击，而且战斗过程中还会出现一些类似《战神》中按照画面提示输入指令给予敌人致命一击的特别攻击画面，进一步增强了游戏的紧张程度和爽快感。

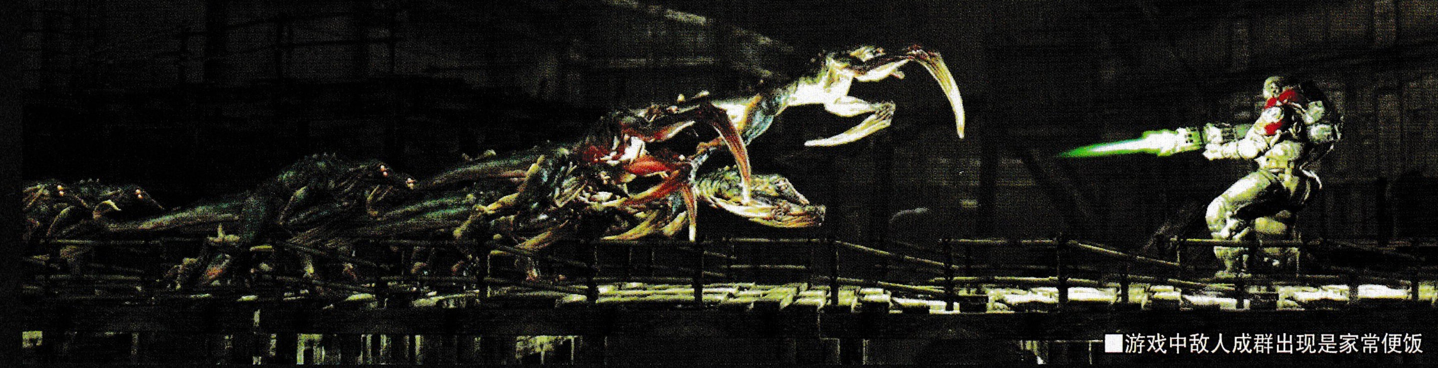


■一对一作战时玩家可以使用一些恶作剧招式来捉弄敌人。



赫胥黎 /Huxley

□厂商：Webzen □机种：X360/PC □类型：MMOFPS □发售日：2007 年第 3 季度



■游戏中敌人成群出现是家常便饭

对应次世代主机X360和PC两大平台的第一人称射击游戏《赫胥黎》，以科幻色彩浓重的未来世界为背景，围绕两个人类种族与恐怖变种怪兽之间的斗争展开。玩家在游戏中可以选择扮演任意一个人类种族的士兵，为了族群的生存而与敌人展开殊死的较量。

无论选择哪个种族或何种性别，玩家在游戏中能够选择的角色或者说战斗类型也只有三种，即擅长肉搏战的重装型“审判者”、力量平均、适合于中距离战斗的“复仇者”和身手矫健、擅长狙击等远距离进攻的“幻影杀手”。不同种类的角色将决定玩家在游戏中可选用武器级别的差异，游戏中共设置了九个级别的武器，从手枪、霰弹枪、狙击步枪等轻武器，到火箭发射器、榴弹发射器、激光来复枪等中、重型武器应有尽有。据本作的制作人 Webzen 公司的 Kijong Kim 介绍，尽管《赫胥黎》在战斗方式上同时注重爽快的射击要素和策略性的团队合作要素，但游戏风格总体来说更接近于《雷神之锤》等街机风格的 FPS 游戏。

本作的装备系统，采用了简单明了的显示方式，玩家可以清晰地掌握角色不同身体部位上能够装备哪种护甲或是武器。另外，玩家在游戏中获得的或是购买的盔甲都具备升级的空间，玩家可以针对不同需求选择不同的升级方式从而获得不同的扩展技能。游戏中共设计了超过100种以上的技能，每种技能都能够强化角色一个方面的能力，比如在一定时间内提高移动速度、隐型、二段跳等，此外官方还透露，游戏中也将出现一些特殊技能等待玩家去挖掘，比如一定时间内对爆头攻击免疫或在战斗中挂掉时尸体自爆并使周围敌人失明等。玩家可以根据战斗的需要来调整装备的特殊技能，但永远无法达到绝对的平衡，这也使得游戏的策略性大大地提高了。

游戏目前计划为两个人类种族各设立一座大型的城市，用来进行武器、装备和各种道具的交易及制作，玩家可以在这里进行补给、休息，随时准备投入到对抗恐怖异种生物的战争中去。此外，游戏中还会设置一些中、小规模的城镇以及形形色色的关卡地图 80 余个，每个关卡地图都可以支持最多 200 名玩家同时进行游戏。

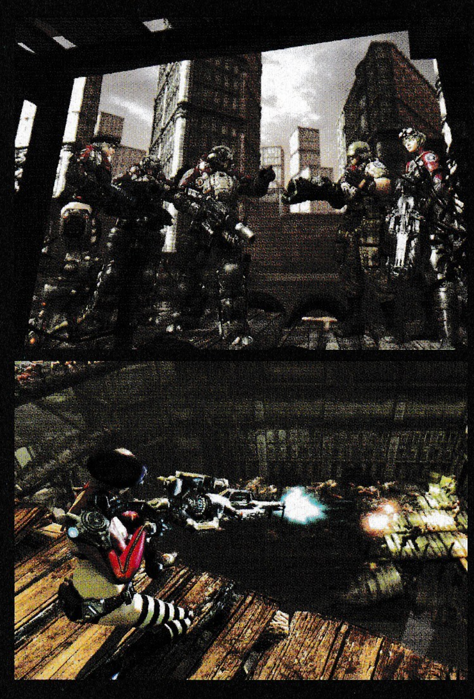
游戏为玩家准备了引人入胜的剧情任务模式和丰富多彩的战场挑战模式，可以单机挑战也可以同时多人分几组进行联机游戏。游戏的开发商 Webzen 公司计划在联机游戏中引入类似军队编制的系统，最小的战斗单位为四人一组的班，五个班组成一个排，进而再衍生出连的编制，也就是五个排 100 人，分属两个种族的玩家共计 200 人。

游戏的对战模式中设置了如死亡竞赛、团队战和抢旗等传统的联机游戏模式，对抗将在两个人类种族之间展开。另外，玩家也可以选择组队在战场上与变种怪物进行战斗，其中也设置了如猎杀和竞赛等多种游戏模式，每个地图支持最多 64 人同时在线游戏。以上两种类型的联机模式中都将出现性能和外形各异的多人作战车辆，玩家也可以抢夺对手的车辆来使用，在这一点上有些类似于“《战地》系列”联机游戏中的方式。

尽管距离实际发售日还有几个月的时间，但本作给人的第一印象已经初具规模，使用虚幻引擎3开发的游戏画面效果十分出色，除了细致的人物建模和逼真的纹理、光影效果以外，大规模的战斗场景和地图也非常吸引人。《赫胥黎》的具体发售日和售价目前依然未定，但 Webzen 官方透露 X360 版和 PC 版预计在今年年底以前就会正式推出。



■作战中的团队合作尤为重要。



文编：白夜　美编：chisun

光辉岁月

levelup.cn 两周年寄语

序



时光倒流，1995年，中国公用计算机互联网诞生，网络这个东西在中国开始渐渐蔓延开来。当时的统计数据显示，中国上网的人数为八万。那时侯的玩家大多数可能都是闭门捧着本游戏杂志孤独的对着屏幕摧残手柄。

十年之后，2005年，中国上网人数突破一亿，网络已经走入了大多数人的生活。此时的玩家有相当一部分不再局限于独自游戏，他们到各大游戏网站上讨论交流，而网络上的游戏文化在此时也得到了突飞猛进的发展。

很多伟大的事情在你追溯它起源的时候会发现，那是一个很平淡无奇的开始。2005年，这个网络走入黄金时代的年头，在这个大小网站已经多的无法用数字去统计的年代，levelup悄然无声的建立起来了，当时上网的一亿人里几乎没有人知道这个地方，它的全球Alexa网站排名在10万以外。

2007年3月26日，levelup.cn正式对外开放两周年。两年时间可以改变很多事情，此时的levelup注册人数超过24万，拥有第一时间的游戏新闻和攻略，并同时涉及到游戏文化、动漫、音乐、电影等多个领域，在中国电视游戏界已经家喻户晓。此时，levelup.cn的全球Alexa网站排名已经接近4000。

这是一个流行怀旧的年代，尤其是在某某纪念日这样有着特殊意义的时刻。于是我们将那些正活跃或曾经活跃在levelup网站上的英雄们聚集在了一起，试图将时针拨回到两年以前。

记忆的片段开始奔涌而出，那些关于网站走过的这两年时间里的艰辛、欢笑、泪水、失败、成功，都在一瞬间鲜明的活了过来……

Hikaru



时间不可抗拒地存在，虽然说它可以受速度和能量影响，但我等凡夫俗子在当今的日常生活中还远远指望不到。在我们身边，时间均匀地流逝，对我，对所有TV Game站点的管理者，对刘翔，都几乎一样。我步行上班，可能有些网站CEO以车代步，刘翔在赛场上飞奔，但在时间面前，我们统统是低速运动的宏观物体，时间相对我们的变化可以忽略不计。我们自以为彼此的速度差异很大、成就高低不同，其实我们在自然面前都很渺小。

物理学让我们认识这个世界，而现代生活则不断地带我们远离真实的世界，带来超出需要的欲望，每个人都渴望用自己那点微弱的能力去换取某种成功，而评价成功的标准越来越集中到物质占有量。这当然是大家都心知肚明的事情，并且古已有之，每朝每代都是如此，每逢战乱又会带来一点变化。

我们拼命做事，希望有一天可以为了兴趣而生活，可以不必做不顺心的工作也不担心没饭吃。其实我们都会有这一天的，通常是数十年以后，少部分人可以在十年以后做到，更少一部分人可以在五年以后做到，个别运气好的人，生来就如此了。

可我们这一生，无非是兢兢业业，去做那些别人早已做过的事；无非是一路坎坷，去争取得到那些别人一出生就拥有的东西。谁在做别人没做过的事，谁敢追求内心深处的梦想，谁才是真正的英雄。

风间仁



2005年3月1日，我来到编辑部的时候levelup.cn刚刚建立不久，还只是一个完全没有名气的游戏论坛，甚至还没正式对外开放。但我们建站的目标很明确，那就是以“天下玩友是一家”为宗旨，创建一个供中国电视游戏玩家获取最新游戏咨询、交流、讨论、聚会的场所。

两年来levelup.cn发展十分迅速，不仅论坛人气火爆，主站也已经成为在国内拥有很高知名度的电视游戏门户网站。此外，网刊《游戏城寨》也应运而生，成为全国游戏玩家了解游戏咨询的一扇新窗口。所有的这些与编辑部全体工作人员的努力和广大游戏玩家的支持是密不可分的。

当然，这两年并不是一帆风顺的。要从一个毫无名气的论坛迅速发展到与众多前辈游戏网站、论坛并驾齐驱的知名门户网站，其过程之艰难可想而知。也正因如此，我们不但付出了比别人更多的汗水之外，还忍受着来自各方面的压力，甚至一度成为众矢之的。这些我们都默默地承受并一步一步向前迈进，因为我们知道努力和时间会证明一切，我们不抄袭、不投机取巧、从未对别人下黑手，我们有的只是严谨的工作态度和对于游戏无限的热情。

我们没有对现在所取得的成绩沾沾自喜，也深知前面要走的路还很长，因此我们需要您的支持，您的支持就是我们前进的动力。请加入我们吧，因为我们是一家人！





六段音速



上帝在创世纪时自言自语说：要有光，结果世界就有了亮。社长在levelup例会上鼓舞众小编说："要做最好的游戏媒体。"但我们至今依然在不懈奋斗之中。上帝之所以伟大，一句话就能为人类带来光明，我们虽然无法像上帝那样动动嘴皮子就创造奇迹，但打造一个"天下玩友是一家"的理想游戏世界的信念却不单单是一句口号可以表达。

回想起当初刚刚加入网站的岁月，算上教授（网站初代程序员的绰号）和Breath，也就只有那么稀稀落落几个人，每周的网站例会，连个十平米不到的小会议室都装不满。但也就是凭着这七、八个人，十几条枪（抱歉，没有枪），我们开始了探索属于玩家自己的大同世界的漫漫征程。一路上，有战友倒下（我的意思是离开……），也有新伙伴加入；有上下奔波的艰苦岁月，也有战果累累的闪光时刻 有屡战屡败又屡败屡战的游戏人的执着，也有无所畏惧、永不言败的年轻人特有的自信。转眼两年时间过去了，原先多少显得有些冷清的办公室，现在已经是一派热火朝天的繁忙景象。

在levelup，每天都有新的变化，时刻面对着新的挑战；积极向上的环境和充满挑战的工作内容，让我感受到了前所未有的充实和自信；E3和TGS黑白颠倒的三天三夜，至今还令我记忆犹新（尽管此后一度患上了熬夜恐惧症）；动漫分版的成立、掌机分站的诞生、次世代主机PS3和Wii的第一时间进驻乃至春节假期特别企划专栏的上线，无一不渗透着每个levelup人对游戏的执着追求和坚定信念。

身在levelup的日日夜夜，虽不能说脱胎换骨，却也经历着非比寻常的变化。讲的形象一点，这里的工作和生活让我回想起了早先玩《月下》时在倒城找金铠武士练级时的情景，虽然颇具挑战性（其实在那里被搞死过N次），但升级速度奇快，让你在不知不觉中感受到成长的步伐，而levelup也随着这点点滴滴的变化，与我们一起成长着。成长还在继续，变化也不会停止，新的一年，让我们继续LEVEL UP！

白夜



2005年，我坐在北京某网吧里，在"谷沟"的搜索栏里输入"XX游戏攻略"后伴随着一次点击，造就了我和levelup的第一次亲密接触。

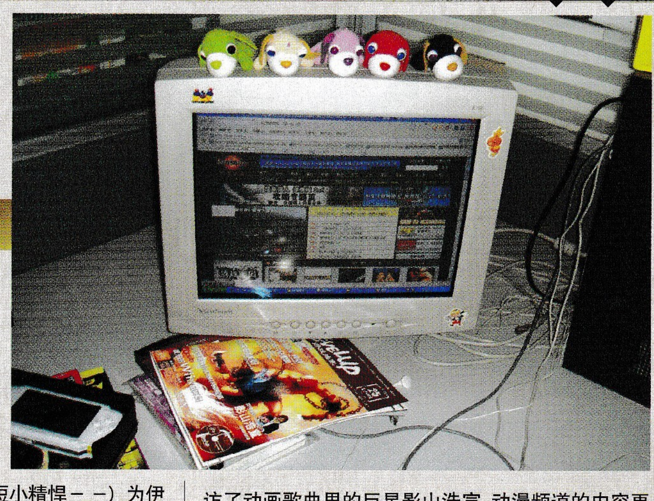
2007年，我坐在levelup的编辑部里，熟练的在浏览器地址栏里输入LU的所有分站点地址，对于这里，我已经熟悉的不能再熟悉。

所谓世事难预料，对于每个人都一样。在不计其数的大小网站中，走进levelup纯属机缘巧合，有的人匆匆而过，有的人留了下来，当时年轻浮躁的我，经常面对着大小不计其数的网站乱点一通，自己也不曾想到会被LU的"美丽风景"所吸引并扎根于此。

人总是怀旧的。今日回首在LU的两年，从刚跨进时的陌生满怀好奇，到现在的熟悉了如执掌，心中不免又是感慨，脑海中时光也随之倒流……从加入UP TEAM攻略组，继而ID变为耀眼的红色当上版主，在《游戏城寨》杂志上连续发表文章，最后有幸被选中成为了网站编辑。两年时间，在这个大家庭里，我见证过欢笑与泪水，见证过相聚与离别，见证了levelup从年少轻狂到专业成熟，同时，自己也成长了许多。

写上面这段文字时临近新一期《游戏城寨》截稿，时间已是晚上22点，白夜回过头环视了一下编辑部，众编依旧双手不停的敲打着键盘，各个表情不一。观人猜心情是很有意思的一件事，白夜想各位编辑也许此刻同样正沉浸在回忆之中。回过头，读一遍这寥寥数百字，脑海中走过的却是两个春夏秋冬的轮回。笑一笑，很幸运，这次与一年前不同，不是祝levelup越来越好，而是要亲手将它推向电视游戏网站巅峰。

levelup两岁生日，我，身在其中。



乱舞



两周年了，在忙碌地与我们的levelup打交道的同时，时间概念早已变得模糊。想起levelup一周年生日的时候，我还一个人静静地躲在某个城市的角落里用大家最熟悉不过的论坛交流形式（每帖绝对短小精悍-_-）为伊祝福。转眼又是一年，没想到值此二周年之际，现在的自己已经身处"游戏城寨"，角色的转换注定让自己今年的祝福不同于往年。

在这两年的绝大部分时间里，我与大家一样，都是作为一名普通的网友，在注视着levelup的成长，从最初的一张白纸到如今孕育出首页、掌机频道、动漫频道等百花齐放的levelup，从去年依稀看到的希望到如今的坚定信念。如果说略有不同，那应该从申请版主的那一刻开始，直至UP TEAM的成立，"责任"一词不知不觉地充实着我的日常生活。来到大寨门也许是我两年来最重要的一次"levelup"，与众编在一起奋斗了半年的日子让我在各方面都成熟了不少。在这里，我们每天都要面对levelup.cn和《游戏城寨》的双重战役，有你想不到的艰辛，当然也有你所想不到的快乐，凭着对游戏的执着和追求，我们每一个人都丝毫不懈怠。我坚信付出总有回报，我们所有的努力都会化作2008年我们获得的惊喜。

两年里，不同的人问过我同样的问题："累不累？"，在成功之前，付出是不需要理由的。我是幸运的，一批又一批新朋友的出现，是对我付出的最大回报，这应该是我最感欣慰的地方，也是我在levelup上每一份努力的最大动力。

levelup是属于天下玩友的，最后，就让我们一同祝福我们的levelup更高的起点升级吧。

雪风

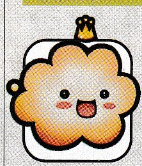


2005年年底，刚刚移居到魔都的我拥有了此生以来第一台PS2（二手）；2005年年底，我接触到了此生以来的第一款PS2游戏《王国之心2》；同样是2005年底，为了寻找《KH2》的攻略我打开了google的页面，在搜索栏中输入了"王国之心2攻略"的字样，从此以后，我与levelup便结下了不解之缘。与绝大多数上levelup的玩家相比，我的家用机游戏资历几乎为0，更谈不上是某某种类游戏的达人，正是靠着LU详尽的攻略帮助我几乎完美的通关了《KH2》，于是我便记住了levelup、记住了乱舞、我爱萍萍、迁徒的鱼这些名字。

"人生就像一盒巧克力，你永远不知道你将从中得到什么"——尽管拥有了家用机和掌机的我已将浏览levelup当做是每天必作的事情之一，却从未想到过不久的将来我会以动漫编辑的身份与这些我曾经或多或少"憧憬"过的人坐在了同一个办公室中经营着levelup网站，有时回想起一年之前还在LU潜水的自己，总会不由自主地感叹人生变化的奇妙。

成为levelup动漫编辑这不满一年的时间里，我们完成了动漫频道的首度大规模改版，组织了新年的涂鸦活动，成立了自己的动漫日翻组，还前往上海采访了动画歌曲界的巨星影山浩宣。动漫频道的内容更加的全面、丰富和及时，这一切都离不开会员们的大力支持。二周年，仅仅是个开始，在今后的日子中，请和我们一起携手Level Up，共同前行！

玛鲁斯



家

回忆起网站最早的情形，还真是……（小白你就让我感慨一下吧），网站早期的阵容由站长Hikaru、新闻官风间仁、美工Breath、程序员"教授"和我组成，活脱一个五人战队。levelup工作组就这么建成了，来自不同城市的这几个人也就这么组建了一个家，一个温暖的家。在这里大伙们虽偶有工作上的争执，不过都有着一个共同的目标，让这个家越来越大。如今经过两年的时间，编辑部的人数已经翻了三倍，主页、论坛、动漫、掌机、博客，每一个项目都在迅速成长，这个家也已经枝繁叶茂，硕果累累。

还是家

那句话怎么说的来着？对，有人的地方就有江湖。同样，是论坛则必有争吵，更何况是一个TVGAME论坛，人都有个互相攀比的习惯，这么些个X饭Y青Z控聚集在一起，就一定要分出个高下不可，而网络的宽松环境也方便了大家的"论战"，各方阵引经据典、旁征博引倒也十分热闹，而发展到白热化直至争吵也偶有发生，"在网络这个充斥着文字的地方，要有点什么误会简直太容易了"，呵呵，这句话不知道几十次用在劝架中了，也还会被继续用下去。"天下玩友是一家"，这绝不能也不会是一句口号，这也是我们更想建立起来的一个家。在这两年里，各地的很多玩友们都在这里驻足、聚集，从不认识到认识，甚至成为了死党、情侣……希望我们都能够珍惜这段缘分，也希望更多的天下玩友都聚到咱们家来。

以上，levelup，生日快乐！

吉祥天

2006年3月，还是个家里蹲的我从QQ上收到某友的信息："哟，最近成为废柴的人，要找工作吗？"

于是我得到一份新工作，就是建立levelup的动漫频道。

众所周知，levelup是一个游戏网站，突然在其中建立一个动漫分版并将其发展是件蛮艰辛的事情。然而在levelup这个大家庭里，在levelup这群战友的帮忙下，终于还是架起了一个极小的动漫分版，并在2006年3月23日正式上线运行。从一开始的动漫新闻只有十几人看，发展到后来有几百人看的时候，吉祥天真的感到无比欢欣。

随着动漫版日益壮大，吉祥天就算像八爪鱼那样有八只手也忙不过来，于是我们再招募了一位新战友——雪风，一起扩大并改善了动漫版。看着性感的小曲线天天折磨着我们的神经，个中痛苦真的只有自己才明白，这也是我们Hikaru老大经常呻吟他那句名言："人生啊……"的由来。

作为主攻动漫的我，根本就是个游戏白痴，曾几次被Hikaru老大满脸苦恼地说你别出去说是我们编辑部的人……（这里有一半虚假成分，orz）可能是被有"语言、游戏双达人"之称的Xun哥感染（其实不止），也开始对游戏产生兴趣，并在雪风同志的指导下成功发扬光大。

在levelup走过风风雨雨的两周年之际，吉祥天会继续和levelup一起"levelup"的！

兰姆



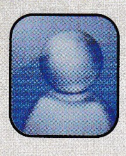
这是一篇很老套的记叙文。惯例，先说说我是怎么来到levelup论坛的……其实我都是被逼的……被逼的……被逼的（回音状）……曾经有个在《掌机王SP》作撰稿人的朋友，他写了点心得发到了论坛上，并把链接发给了我，之后我就极不仗义地闪人了，当我点开发现这帖子被混蛋地设置为了回复帖。于是我就只好注册、回帖……（PS：这家伙就在本篇特稿中有出现，欢迎大家踊跃参与竞猜，猜对无奖。）转眼，将近两年的时间过去了，论坛上的人是越聚越多，其间不乏许多能人，有几个令我记忆深刻的人这里不得不提一下：

MaricS，PVN制作组和APEX汉化组的中坚力量…他的Ezbuider系列转片程序毫不夸张的说是世界上最强悍的…不仅包含NDS和PSP的各种专有格式，甚至通吃PS3及iPod…无奈此人太高端…软件界面极其简陋。我欠他一个GUI没写。

断腿蜘蛛，一只熟知电玩市场内幕的蜘蛛，每天不干别的，专门蹲在NDS烧录区里解答各种烧录卡的问题，服务大众也就是这么说的。最近牵头成立了"中国游戏环境向上促进委员会"，旨在提供最贴近玩家生活，最有效的提高游戏体验的电玩周边评测。

而随着几个小组的成立，来自四面八方、五湖四海，不少热衷于此的网友们"臭味相投"的聚集到了一起，这是最令我感到欣慰的地方，一个论坛的作用不外乎如此。相信在今后，会有更多志同道合的玩家能够来到levelup，天下玩友是一家。

Breath levelup.cn网站美工



到levelup做美工之后，才发现，原来玩游戏也是能成为一种职业的。在这两年的时间里编辑部里过往的人很多，我也就不再去写他们的过去未来，只记给我印象最深的两个人。

第一个是我们伟大领袖Hikaru，谈到他就不得不谈他的体形，高而瘦，第一次见到他的人一般都会用上"弱不禁风"来形容，也能说成苗条，是所有女孩的眼中钉，如果公司来了新同事老同事介绍他，必定少不了"医学界的奇迹，营养学界的耻辱"这段经典的台词，当初同事就是这样给我介绍的。我来到城寨这个大家庭的时候，正值5月5号，所以我就大胆猜想，老大肯定是长年累月的加班把他变成了这样子，以前的老大应该是个体格健壮，一口气爬五楼不嫌累的人。不过经过一年多的观察发现，虽然老大在这一年多里也是终年无休的工作，但是依然还保持着老样子，我就想，这应该是瘦到极限了吧。另一个就是我们的外语达人xun，据城中的不确切消息透露，他会四种语言。所以刚去就对他印象特别深。开工的第一天就看到他坐那儿玩游戏，下班的时候他亦坐那儿，我加班的时候他也坐那儿，早上上班的时候睡那儿，上班时间到就醒来开工，连续几日！原来他不仅是语言达人，还是个加班达人、游戏达人……。

以上两位前辈让我坚信这样一段话：社会上很多专家级的人才，很多是由喜好，变成了自己的职业，对之义无反顾地工作，他们能比其他的同行从业员发挥出更多动力，作出更多的贡献。他们不会计较为它付出多少时间，不会满足于仅有的知识，自我推动的力量源源不绝。我亦相信，坚持主动去做一些喜好的事，往往会出现一些意想不到的收获。

最后我想说，很庆幸自己从事了一个自己喜欢的职业——设计（注：以上两位达人为编辑部真人真事未加改编）。



Programlife levelup.cn程序员



3月26日就是levelup.cn的两周岁生日了，自己来levelup.cn也刚好两年，记得刚进LU的时候，由于网站刚刚开始建设，人手很少，各方面的事也很多。我、Hikaru和风间仁常常会忙得很晚。公司离宿舍很近，可以随时回去睡。不过通常我们不会从公司直奔宿舍，因为晚上12点后，回宿舍的路边常常有人摆小摊卖烧烤，我们就会点一些烤羊肉、烤牛肉、烤虾等，别看是小摊可种类很多。有时也会叫几瓶啤酒。吃着烧烤，喝着小酒聊着，聊游戏、谈网站、说人生。不过我记忆最深的是听Hikaru说了很多自己的故事和人生感悟，现在公司里流行的一句"人生就是XXXX"就出自那时。这些已过去很久，也算一种人生经历吧，值得永久记忆。

seven levelup.cn程序员



相信正在阅读杂志的网友一定知道levelup.cn，一定知道3月26日是levelup.cn两周岁的生日。

转眼levelup.cn都两岁了，从来没有在《游戏城寨》上和大家见过面的我，这一次很荣幸能在《游戏城寨》上写点东西。以前其实是没机会写东西，担心我把网站程序的bug写在杂志上了，害怕网友如潮水般的批评到：内容难度太大，没意思，影响阅读等等。所以我的大部分时间都是在写程序和修改bug，而非写登在杂志上的东西。两者都是书写，却截然不同。不知道你平时有没有习惯写点日志之类的文字？把属于自己的故事和心情记录下来。《游戏城寨》上就有个编辑寄语的栏目，哪里通常都是杂志编辑抒发感情的地方。如果把2年来这个栏目的内容汇总，我想肯定可以找到很多有意思的故事。不仅如此，levelup.cn走过的这2年还有很多东西都可以整理成一个丰富的故事。这些故事都是讲述给我们网友听的，没有了网友这些故事就没有了观众，所以要特别感谢一直关注《游戏城寨》和levelup.cn的每一个网友。

多边形 《游戏机实用技术》专题编辑



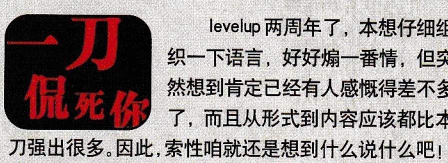
还记得两年前LU尚在内部测试的时候，那时Hikaru不叫Hikaru，内部代号是"吴清源"（也就是现在他ID头像上那个人），坐在我身后，每天对着一堆一堆的代码发愁，嘴里唠叨得最多的一句话就是："大爷的！"以至于我很长一段时间都认为他真的有个大爷，心说这人爱大爷能爱到这个份儿上，挺不容易的。

以上是扯淡，实际的情况是，那时的Hikaru每天要面对一堆大爷，嘴里不断唠叨着"代码，代码"。那时整个LU上上下下几乎就他一个人，从采购设备到人员招聘他几乎一个人包圆，后来新招了一个程序员，他又得配合着检查代码，以至于他有次给我发短信居然发过来一段代码。Hikaru本来就瘦，这么一忙，就让人觉得更瘦，每当我问起"你怎么能这么瘦呢？"他就用右手食指左右晃一晃，说"我瘦没用，要代码瘦下来才有用"，顿时让我肃然起敬。

转眼间两年过去了，levelup.cn壮大起来了，UP TEAM壮大起来了，《游戏城寨》壮大起来了。现在的Hikaru已经搬到了另外一个办公室，嘴里也不再唠叨"代码，代码"，也很少看到他那根晃动的手指，惟独人依然那么瘦弱，让人感叹时间飞逝的时候也依然能感受到停滞的时空。

谨以此纪念levelup.cn正式上线两周年。

一刀 《游戏机实用技术》美术编辑



levelup两周年了，本想仔细组织一下语言，好好煽一番情，但突然想到肯定已经有人感慨得差不多了，而且从技术上说到应该都比本刀强出很多。因此，索性咱就还是想到什么说什么吧！

首先不得不说的是，站上的兄弟姐妹们太不容易了！两年时间，从站长到编辑、程序员以及美工，所有人都全身心地扑在网站的建设上，加班加点习以为常，通宵达旦更是家常便饭。于是，一个名不见经传的论坛就这样发展成国内最好的电视游戏网站（没有之一）。这一切，本刀都看在眼里，而心中则对这群有着理想主义精神和革命乐观主义精神的兄弟佩服不已。

在这里，本刀不能免俗，送上一份诚挚的祝福，祝愿我们的levelup.cn能够"百尺竿头，更进一步"！

最后，需要检讨一下本刀在博客更新上的始乱终弃行为，借这块宝地，向所有关注过《一刀侃死你》的兄弟姐妹们说声："对不起，我错了！"。当然，知错就改貌似还有救，本刀顺便在这里告诉大家："《一刀侃死你》（http://blog.levelup.cn/members/yidao/）将在近期内恢复更新，敬请关注！"

OK，差不多了，不浪费大伙时间了，本刀搜集美图去了先！

米格 《掌机王SP》编辑



虽然米格刚刚来到《掌机王SP》不久，但作为一名"热心网民"，可是很久以前就与levelup.cn结下了不解的情缘>o<。从论坛注册，到成为版主，再到现在的超版，《游戏城寨》某时尚栏目撰稿人……由于编辑的工作繁忙，很少能像以前那样天天在论坛答疑、与网友聊天ToT。不过也正是因为工作的原因，与LU走得更近^_^。如今的LU已经成为了一个以电玩游戏为中心的全面娱乐资讯网站、虚拟社区，人气自不用说，还有咱的UP TEAM，在各方面也取得了不小的成绩。现在咱Levelup迎来了两岁的生日，这里米格也来Rap几句赠言吧^o^。

Yo，yo，yo，yo



Level, level, up, go!
网络生活随心所欲
电玩游戏燃烧热情
这时刻，一颗太阳升起
levelup.cn，一个玩友大家庭

新闻、博客、动漫、美图
嘿嘿嘿，看到游戏宝贝没有
嗯嗯嗯，这个MM真不错
这篇网文很精彩
自爆图片真恶搞
……

levelup 在我心
你有，我有，Happy 生活天天有
Yeah, yeah, tonight,
Yeah, yeah, logging in,
Yeah, yeah, click mouse
Yeah, yeah, happy life
levelup 两周年
你究竟还想要什么!

雪泥 levelup.cn 论坛业界新闻区版主



时光荏苒，LU已经悄然迎来了两周年。两年间发生了什么？游戏界的世代更迭，网站里的人事变迁。levelup原意为升级，而这两年中的点点滴滴，让注册了一年零半载的我更喜欢将它解释为成长。一如RPG里的懵懂少年，从各区游荡，到猪笼里接受熏陶，再怀着原始的热情步入UPTEAM的行列。踌躇着，我试作了第一篇剧情攻略；忐忑中，我担任了新成立的新闻区版主……每一点点成长都伴随着同伴们的鼓励和鞭策。我们不断为了共同的目标而努力，LU两岁了，相信再过几个生日，必将在这里实现天下玩友是一家的心愿！我们有信心，因为，我们有爱。

saranghe yo UPTEAM 新闻组主力



斗转星移，两年时间转瞬间便从指缝间悄然逝去。两年前的我，一个初入"TV GAME"门的小生，用宿舍唯一的电脑在一个新建站不久的游戏站点注了册，那一天是2005年6月1日，那个网站是 levelup。

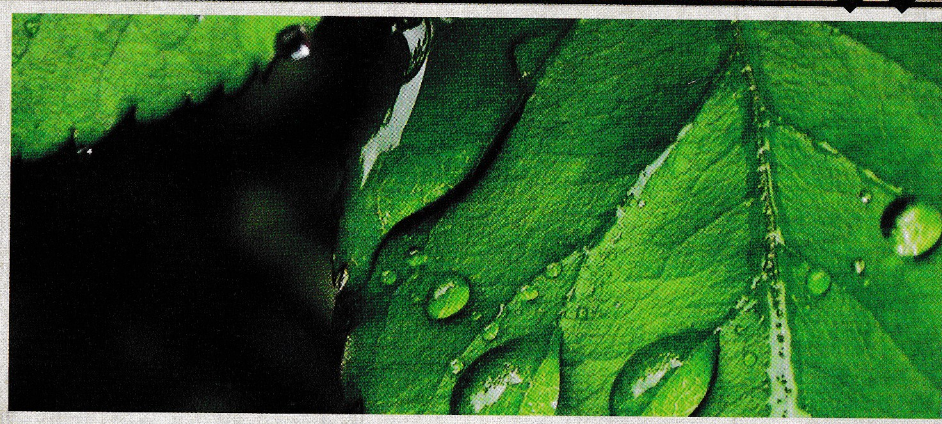
一切都是意外，无论是和TV GAME相识还是与levelup结缘。已记不得建站之初LU的模样，只有那醒目的站点LOGO还留存于记忆之中。两年，LU从一个初出茅庐的毛小子成长为了中国游戏业报道的中流砥柱；两年，我从一个论坛小白变成了UP TEAM的成员；两年，让我从FC跳跃到了次世代。这两年真的包含了很多东西。

八神 levelup.cn 论坛猪笼城寨区版主



时光如梭，不知不觉中levelup已经迎来了网刊一周年和论坛两周年的日子，而我亦在其所赋予的快乐中度过了两个春夏秋冬。

记得我刚来levelup的时候还是一个"火星人"，通过水友的教导，通过自己的学习，我学会了发帖、贴图、妖术等等。在levelup我结识了许许多多的朋友，老朋友、新朋友、一直在坛的、昙花一现的、时隐时现的、一去不复返的，无论怎样，都为论坛的发展做了自己的一份贡献。为了我的朋友们，为了这个承载我们友情的载体，我申请了城寨的斑竹，从此投入大部分精力于猪笼城寨板块。也许有人说这不值，也许有人说网络只是虚幻，但在一个虚拟的空间，我所收获的是友情、是真诚的交流、知识的积累、是精神的富足和思想的丰沛。我很开心，这就够了。与其相伴的近两年里，我认识了诸多良友益师，比如界王，从其身上撷取了太多裨益的东西，阅历、见地、思索及思辨能力以及各个方面具体而切实的东西。我感到很充实。所以，感谢你们，更应该感谢levelup，我们这个共同拥有的家，因为是它赋予了我意识升华的机会。



神之炼金术师 UPTEAM 文学组组长



我实在记不起来两年前是怎么歪打正着赶上建站日注册的，想必那天很冷清吧，难以引起人注意（笑）。印象最深的只有"天下玩友是一家"：忒不靠谱，这志向远大得如同试图90度角仰望宇宙对面……灌灌水，挖挖坑，不以为意的两年过去了，临学业大事之际便神隐而去。正所谓不识庐山真面目，只缘身在此山中——半年多后我稳定学业归来，看到两周年的今天，才恍然察觉她今非昔比。顺势想起的是我的座右铭之一：If you set your goal on the Sun, at least, you'll get to the Moon。谁都怀有尚未实现的远大梦想，但回首追逐的过程，才发现竟已取得了那么多意外的收获。我们的LU也一样。她尚不算成熟，孩子都是不成熟的。虽然常有小打小闹，但过去了便过去了——既然我们来了，就注定要和她一起成长，为着相似的乐趣与梦想。

天下玩友是一家，借此两周年感言之机，祝愿全天下的玩家早日全机种制霸！

注：神炼曾多次为本刊绘制封面。

贪睡宝宝 levelup.cn 论坛资深会员



漫长啊，哎，两年，两年，两年，levelup 立功啦，给了游戏爱好者交流的任何机会！

伟大的levelup，它继承了论坛的光荣的传统，聊天、看新闻、在线攻略在这一刻灵魂附体！levelup 一个论坛，它代表了游戏论坛的起步中的方向和传统，在这一刻，它不是一个论坛在战斗，它不止是一个论坛！

levelup，levelup 面对这个时刻，它面对的是全世界 levelup 网友的关注和期待。

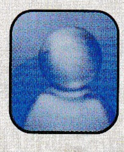
两年啦，它成功啦，levelup 获得了胜利，赢得了广大的 levelup Fans。它没有再一次倒在众多同类网站的面前，伟大的 levelup，levelup 今天生日快乐！levelup 万岁！

它没有辜负全 levelup Fans 的期望，这个周年是一个绝对理论上的赞…赞美，绝对的赞美！

levelup 进入了新纪元！

胜利属于levelup，属于POP区，属于电视游戏区，属于掌上游戏区，属于动漫专区，属于所有热爱levelup 的人！

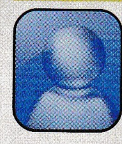
songkai123 levelup.cn 论坛 FF 区版主



来论坛也不经意间渡过了两年时光。至于来到论坛注册，只能零星记得是看到杂志上的广告后抱着好奇来此。对建站初期的LU唯一印象只有首页那巨大的论坛标志和下面一行"天下玩友是一家"标语。显得过于简单而朴素。由于学习问题，注册后长时间潜水至下半年才重浮而来真正开始浏览。发现改变已能用今非昔比来形容。去综合区看看新闻，经常都处于潜水状态。直到加入了UT的攻略组并随后申请上最终幻想区的版主后才开始在论坛上一起参与讨论。最经常去的就是NDS区了，会发现经常有些会员因为两个次时代掌机的好坏而争的面红耳赤，但都是为了自己所喜欢的主机和游戏争吵，也从另一方面体现了会员的热情。而在LU最大的收获就是当任了版主这个职务，所谓"站着说话不腰疼"，真正当上版主才发现其中的劳累。处理事物不能偏私，有时候也发生被迫处理一些朋友的事件。而其中对于区内资料补完等想法也由于过于理想化而没取得良好的效果。其余的两年里，才察觉自己和LU一样在成长着，在这里自己也学到了不少外面所没有的经验。

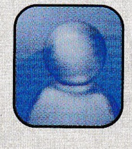
如同标语一样，天下玩友是一家，在论坛迎来两周岁生日之际，祝愿LU能越办越好，也祝福天下的玩家玩的开心。

hopy levelup.cn 论坛任天堂主机讨论区版主



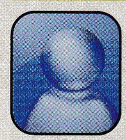
大概在两年前，我在LU注册下自己ID的时候，还只不过是个连灌水都不知为何物的小白。后来，逐渐地，加群、认识朋友们、发文章、受特华、加UT，一切仿佛就在昨天。恍若梦一般，我发现自己离不开这里了，离不开论坛，离不开朋友们，离不开曾经传授给我许多道理的大大们。有人说过，论坛就是人，也许有一天T病毒泄漏了K隆星人入侵了而 levelup.cn 的服务器永久地挂了，我依然坚信，只要LU水民在，那么我大烈舞阿婆帝国就将永远生龙活虎！

青行灯 levelup.cn 论坛 Cosplay 专区版主



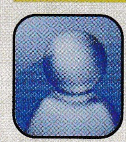
来到LEVELUP差不多快两年了，但是之前一直守在NDS区里拼命地"应援"，最近才跑出来乱转。今年开始在LU做版主的。遇到很多神奇的事呢……真没想到可以这么快就可以和大家"打"成一片啊，哈哈。今年也要向"气、合、神"努力进发！有COS相关的问题来COS版找我，我一定会冲出来回应求援的！不过平时要多来发帖哦，记得最好向原作者要授权……

我爱PSP levelup.cn论坛业界综合讨论区版主



在levelup两年，自己学到了很多的东西，好坏齐全，不分伯仲。但人的感情似乎总是复杂的。并不是什么只言片语能够说得清这两年LU给我带来了什么，那就来下有境界的，都在不言中吧……LU两周年快乐！

普渡众神花 levelup.cn论坛WE系列讨论专区版主



两周年，能在这码这一段，感觉挺荣幸的。而200字的空间，在我一息感叹之后，去了差不多1/4。还是入正题：在LU认识了很多人，包括曾经那个让我魂牵梦绕的DF，其后，LU第一次的网聚又让我认识了MP，在其loli样（御姐脾气）的刺激下，荷尔蒙是飞速增长了，而却仍旧没敢将其推倒，看来注定还是要宅下去了，只能争做VIP团员了，还好有方寸在团内相伴左右，觉得人生还是有希望的。最后祝LU越办越好，期望LU组织一下WE的比赛，让WE区的朋友有大显身手的机会（WE区广告语）。

田鸡王：真心的希望LU越来越好，因为有你，所以欢乐。

dong_hailin：在这短短的两年多里，我在LU上结识了很多过去根本不能接触到的玩家朋友，有了许多美好的回忆。借网站开办两周年之际，在这里忠心地对LU说声："谢谢"。

巴哈姆特·翼：LU不仅是一个游戏的交流平台，还是一个玩家的人与人之间的交流平台，在LU里我认识了许多要好的朋友，他们给我的不仅是美好的回忆，还是一个很好的人生经历。感谢LU，感谢大家。

hodei：LU两年，尽管有矛盾，有摩擦，但是更多赞同和快乐；尽管有索饭，有任饭，终究还是——天下玩友是一家。

PC菜鸟：两年里LU的转变真的很大，各种讨论区也多了，也逐渐的越来越全面了，成立了属于LU的字幕组、汉化组、影音制作组，大家都无偿为论坛做着贡献，目前论坛注册会员超过20万，发帖总数超过一千万，这个成就也是很了不起的了，在这里衷心希望LU越办越好。

结语

两年时间说长不长，说短不短，凭借广大网友和各位网站工作人员的共同努力，levelup.cn在这一秒钟几十万上下的年代，经历住了时间的考验生存了下来并逐渐走向了电视游戏网站的巅峰。

今天我们回首levelup两年，感受了这两年来的艰辛和成就，纵然我们错失了一些良机、误走了一些弯路，但我们咬紧牙关、克服困难坚持了下来。感谢广大网友对levelup做出的贡献以及鼓励，你们热爱游戏，并从中寻找快乐智慧。

今天我们回首levelup两年，感受中国电视游戏网站新生的力量和喜悦，也看到了自己还有很多的不成熟，还有很多需要思考的问题。

今天我们回首levelup两年，是为了透过这两年的过去，来指点未来两年、未来十年的江山。未来，我们将更加坚定，更加从容。

我们热爱游戏，我们始终如一。LU

levelup.cn 大事记



2004.12.24
论坛开始小范围公开测试

2005.1.18
论坛设立"猪笼城寨"分区，UCG小编D·S发布城寨入驻登记贴

2005.3.22
第一个专职程序员到岗工作

2005.3.26
论坛正式对外开放

2005.3.29
论坛注册用户突破一万

2005.4.9
网站受到黑客入侵，第二天解除危机

2005.5.6
第一个专职网站美工到岗工作

2005.6.26
第一本《猪笼城寨》别册随《游戏机实用技术》杂志赠送

2005.7.10
levelup.cn主站上线运行

2005.8.10
levelup.cn首次赞助UCG 20万元大抽奖

2005.9.11
搬迁机房，服务器扩容

2005.9.16
首次派专人赴日报道TGS2005，第一个专题页（TGS专题）上线

2005.10.23
网站攻略小组UP TEAM成立

2005.12.5
levelup.cn Blog上线运行

2005.12.6
levelup.cn第一届电子游戏知识竞赛颁奖

2005.12.15
levelup.cn商城上线运行，全国各地百余家商家加盟

2005.12.20
网站注册用户突破10万

2005.12.22
levelup.cn第一届网文大赛颁奖

2006.3.15
网刊《levelup 游戏城寨》创刊，全国发行

2006.3.20
真无双の乱舞 达到2000EXP，获得levelup.cn赠送的第一台Xbox360

2006.3.23
levelup.cn动漫频道上线运行

2006.3.26
网站一周年纪念，注册用户突破13万

2006.4.7
论坛最高同时在线创纪录：3223人

2006.4.15
携手UCG、掌机王举办10万元联合大抽奖2006.5.30
levelup.cn PVN影音组成立

2006.7.11
最高单日发贴创纪录：29980篇

2006.7.14
levelup.cn掌机频道上线运行

2006.8.8
书刊区改版，增加网上购书功能，最新游戏书刊特惠大卖场开卖

2006.9.19
TGS2006专题页开放，levelup.cn专职新闻官风间仁赴日报道

2006.11.15
levelup.cn LAC字幕组成立

2006.12.7
levelup.cn 游戏资料馆 上线测试

2006.12.10
《levelup 游戏城寨》LV19开始随刊赠送"城寨风彩"电子彩票

2006.12.12
levelup.cn论坛虚拟货币LVP正式开始运行

2006.12.30
levelup.cn APEX汉化组成立

2007.1.29
论坛最高同时在线记录刷新：3793人

2007.2.5
携手UCG、掌机王联合赠送"城寨风彩"电子彩票，国内首次假期连续20天每天送出1台主机

2007.3.15
网刊《levelup 游戏城寨》创刊满一周年

2007.3.26
网站二周年纪念，注册用户突破24万

……



levelup.cn 两周年征文选登

levelup.cn 两周岁生日之际，网站上的许多会员都用文字表达了自己对 levelup 的祝福以及回顾了自己在网站这两年的经历，本次白夜就为大家精选了三篇文章，**因版面有限，更多的文章欢迎大家到论坛的原创主题专区浏览。**



我们都寂寞

文：天才小宝哥

三月，春雨绵绵的时节，也是一个寂寞的季节。

不知不觉间，从第一次注册登陆 levelup 到现在已经整整两年了。都说"乌飞兔走，白驹过隙。"真的是一点也不假。

levelup 是我至今逗留过的唯一一个论坛，之所以会如此是因为我长期订阅《游戏机实用技术》的关系，在这本杂志一段时间内的广告宣传之下，我也经不住诱惑，来到了这里。记得刚开始的时候，这里的区域划分得十分的简单，人也很少，整天跑来跑去的熟面孔就那么几个，凭借着能够写出一些还能拿得出手的文章的关系，我也很快在这儿打响了自己的名声，成立的自己的帮派，结交了许多的朋友。

我是一个不太会利用网络交友的人，虽然大部分时间都将 QQ 开着，可是却始终处于隐身状态，除了几个现实生活中特别要好的朋友之外，几乎不与其他任何人进行聊天。我很奇怪这样的我为什么到了 levelup 之后会突然变得善聊起来，让我最印象深刻就是"JOLLY 月妖日狂"了，他是我在 levelup 上的第一个朋友，也是惟一一个我一直放在心里面的网络好友。刚认识他是在他的一个投票帖里，是一个让大家选择自己在《死或生》这款游戏里最喜欢的女性角色的帖子。对于这种帖子我一向是很不屑的，便在回帖里毫不留情地对他进行了一通批评，告诉他以后少发这种完全没有技术含量的帖子。很快，我就在我的回帖下面看到了他的回应，具体的内容我已经记不清了，但是之后我们便开始了长达数天的网络口水站，各个版区的许多帖子里都留下了我们对骂的痕迹。后来也许是因为骂得多了，不经意间双方对彼此的了解也多了起来，渐渐地，骂战停止了，而我和他，也成为了好朋友，关于许多问题，都会开始进行交流，而不再采用互相对骂的形式了。由于"JOLLY 月妖日狂"这家伙喜欢称呼自己为老衲，我便直接、干脆地叫他大师。这一称呼也成为了他的代号，一直流传到今天。

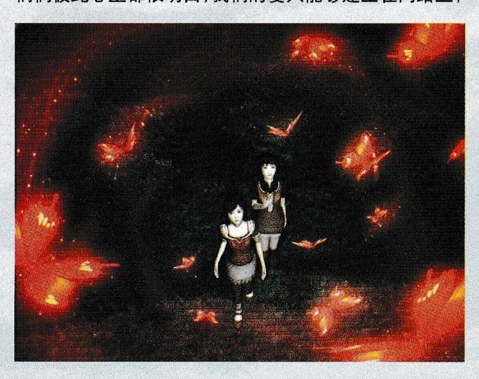
既然提到了交友，那另一个人就一定不得不提，小怨，这是她的 ID 名称，我一般称呼她为小小。是她，让我发现，原来在网络上，也是可以这样子爱上一个人的。

她小我六岁，我对她来说是个做朋友嫌大做长辈又不太够资格的家伙，可是我们之间却意外地很聊得来。我们都喜欢玩 PS2，喜欢《零 红蝶》，虽然在年龄上存在着差异，可是我们都同样天真。

记得那个时候，我刚刚同我相处三年的女朋友分手，因为寂寞，我把整天的时间都用在了 levelup，而之所以如此则是因为为了每天都能够和小小聊天，听她说话。有很多人都曾因为我们在别人的帖子里进行版聊而表示不满，并不断提醒我们还有一种名叫 QQ 的聊天工具比在别人的帖子里版聊更有效率，可我们却丝毫不为所动，依然在别人的帖子里聊得火热。

在我们无数的对话中，我总是喜欢嘻皮笑脸地告诉小小，我喜欢她。而她，也总是用同样强硬的态度告诉我，再乱说，我就打死你，这样的对话，重复了大概有几百次，可我却依然乐此不疲。在小小的身上，我找到了初恋的感觉，青涩得不带一点渣渍的纯纯的爱。

虽然知道自己是真心喜欢上这个小女孩的，可是我们俩彼此心里都很明白，我们的爱只能够建立在网络上，



建立在 levelup 这个论坛里。因为在现实生活中，我们俩天各一方，一个在江苏，一个在福建。我们也有各自的理智，不会因为一时冲动而跑去对方那儿，因为即使如此，我们之间也是不可能的。

随着时间的推移，小小登陆 levelup 的次数越来越少了，一方面是因为高考，而另一方面则是因为她交了男朋友的缘故。当第一次得知她有了男朋友这个消息的时候，心里有一种酸酸的，很不是味的感觉。可是面对着她，我总得保持风度呀，我祝她幸福、快乐，我也相信她一定会幸福、快乐的，因为像她这么纯真、可爱的女孩如果不能够获得幸福、快乐的话，我说什么也不会答应的。

随着小小的离开，我登陆 levelup 的次数也逐渐少了起来，以前那样的版聊已经成为了只会出现在记忆中的行为，再也没有什么人能够让我再次拥有初见小小时的那种感觉了。而论坛也因为注册人数的不断增加而数次扩大了版面，增加了很多的版区，记得有好多次我登陆进来的时候，会猛然发觉这里好陌生，陌生的版面，陌生的 ID，有时，我甚至会怀疑这儿还是令我曾经乐不思蜀的 levelup 吗？

但这里毕竟还是 levelup，熟悉的网址让我无法不打消我内心深处的怀疑。刚刚来到我里的我是寂寞的，那是因为刚刚失恋，而现在的我依然是寂寞的，因为我始终找不到自己所爱的人。可是别人却不同，就像大师和小小，他们当初会登陆 levelup 也许也是因为寂寞，因为在现实生活中找不到可以付诸于一种名为寄托的东西的场所，可现在不同的，在岁月的流逝中，他们流尽铅华，告别了寂寞；就在他们离开的同时，另一批寂寞的人来到了这里，让自己寻求安慰，寻找寄托。



我们都寂寞，每个人都一样，只是我们不愿承认而已。如今的我，除了发表一些文章以外，几乎很少登陆 levelup，可是我却一辈子忘不了 levelup，因为我永远记得，这儿曾经让我的寂寞得到了寄托。LU



驻足

文：Duelsol

几天前的深夜，万物都仿佛失去了活力，睡得正香。我也马上要去休息了，最后想再上一次 LU。不经意间，发现了这次征文活动。

我开始陷入迷茫。

我来 LU 也就只有 9 个月的时间，而已经开办了两年多的 levelup 论坛里光顾一年半载的一定数不胜数，看来这次活动我完全没有优势。不！我立刻打消了这个消极的念头，想道：每个会员都有自己在 LU 上的故事，可能是一件极其普通的事情，可能是一件惊天动地的大事，也可能是别人不曾知道的秘密。我觉得我应该说出自己在 LU 的故事，大家不也是一样吗？

起个啥题目好呢？我再次陷入迷茫……

不管了！先从认识 LU 说起吧！

我和其他许多人一样，是从杂志上看见 LU 论坛的。《掌机王 SP》正是其中的媒人。之前我完全没有上 BBS 的经验，基本上对论坛是一窍不通。注册完了我第一个 ID 之后，我进了 PSP 区，因为当时我有买 PSP 或者 NDS 的想法。我还记得，我当时在 PSP 区和 NDS 区各发了一帖，题目是"PSP 和 NDS 买哪个好？"呵呵，现在想想还真是有点傻呢……不过竟然还有不少人回了帖，当时就觉得 BBS 挺有趣的，不过当天没做过多的研究，之后又在两区水了几帖，可是我自己却好戏不长。由于中考的失利，妈妈剥夺了我买机子的权利，我只能挥泪放弃我的"掌机购买计划"。不过，当时《掌机王 SP》上那几篇类似掌机购买导购的文章还真让我愈加眼馋。哎，没办法，只能默默地接受事实了。不过，通过在两区的发帖，我开始基本了解了论坛相关事情，并且逐渐喜欢了上论坛。

在那些区没有主机却只能看别人讨论是很悲惨的。介于以前那个ID在两区水得很烂，所以我决定放弃那个ID重新申请，也就是我现在这个ID。

正所谓天无绝人之路。我虽然没考进最理想的高中，但是并不是一败涂地。所以，原本的主机购买被妈妈换成了手机购买。我想，妈妈是不想让我太伤心太自责吧！确实，"世上只有妈妈好"这句话还是深深印在每个人心中的！（我并不想从这段开始就牵涉进母爱然后滔滔不绝一番，所以，接着讲主题……）经过一番网上的搜查确定了几款手机。但是究竟买哪个好呢？怎么办呢？突然之间，犹如闪电一般，又好似NT爆发一样，我想到了LU！在我的阴笑声下，我第一次进入了LU手机区。"就在这里问吧！"我自言自愈语道。顷刻之间，我打字的姿势和速度全然变了一个样，现在看来就好像是夜神月当时在死亡笔记上写名字一般具有震撼力！（我没有YY……）数分钟过后，帖子被发表。第二天我前去查看，有人回了有人回了！不认识的回了，版主也回了！他们他们都回了！（某：当时只有3个人回。）继续经过几天观察，终于确定了买啥手机，于是乎，高高兴兴踏上买手机之路。

这件事让我对手机区开始有了兴趣。我再一次自言自语道："不如以后就在这混吧。"就这样，我与手机区的未解……哦不，是不解之缘展开了。

别人发的提问帖如果我知道就会立刻回复。当时也渐渐体验到了成功帮助别人的满足感。过了没几天，抱着帮助别人的心态，我有了个发表手机软件下载贴的想法，说干就干！我立刻开始搜索网上的对手机比较有帮助的软件，一边找一边编辑帖子，我也忘了自己花了多少时间，终于找到了一些相关内容并且把它们全部放在了帖子里。当我点击"发表"时仍然在祈祷状态，希望能多一点人顶。晚上我去查阅，哈哈！问我笑啥？沙发被版主拿去了……错了错了，是版主回我帖了！他的原话是"都还不错，值得鼓励"，当时有种被鼓舞的感觉，似乎又有了干劲。在去了其它区之后发觉，手机的精华帖严重缺少！于是我萌生了得精华的想法和目标，我也发觉扩大我那帖的资源和内容是最简捷的方法。我决定更新手机图片！在百度上疯狂搜索之后，终于找到几个可以利用的网站，但那时我还不能上传东西，所以只能靠连接图片了，但是那样的话如果来源的网站有啥问题那我发的图的质量就不能保证了，但是！我没有犹豫！我十分果断！评着惊人的准确判断和坚强的意志力，我毅然决定博一下！正所谓"不搏不精彩！"我要打造中国的曼联！……说错，是手机区的精华！（某：他在YY。）弄了一下午，也只不过是在"复制"、"插入"等动作中反复。不过，也总算弄得有模有样。本人的第一次更新帖子顺利完成！问我成功不成功？精华到手！我当时那个兴奋啊……简直是无与伦比的快乐！一种成就感和满足感。我的第一帖精华也就此诞生了。之后的更新中，其他会员乱入……一起帮着更新。我在这里也要谢谢他们！没有他们我的帖子也不会有那么多内容！

就在得到精华的第二天，我再次发帖。那帖是GUNDAM的专帖，里面全是GUNDAM的手机图片和铃声，有了第一帖的经验，这帖弄起来似乎顺手了许多。我知道，这种帖要想成功关键是资源海量。于是，更新帖子成了我每天必做之事，幸好那时是暑假，时间充足。渐渐图片多了，页数多了，顶的人多了，可是却很乱了。在某人的建议下，我首次尝试做目录。要知道，这也不是那么简单的事。我对目录有了初步的设想，可是有一问题没解决：这样子告诉别人哪楼有什么然后让他再去找可能会讨得反感！可我又不会连接具体一楼……问我怎么办？马上用亮甲！……再次说错，是马上问版主！老座那人挺好的人！老座就是手机区的版主，像我这样的新手总是得到他不少的照顾和帮助！老座，你是好版主！（我不是拍马P，因为有把亮晶晶的刀正架在我脖子上……）目录问题顺利解决！立刻到帖子里编辑，老大难问题解决了！腰不疼了腿也利索了！我兴奋得去谢谢版主，他看了我的帖子后，用老人般慈祥的话语说："看你那么辛苦，给予精华奖励吧！"我呆了，不是我得了绝症，而是我太高兴了！世界上还有什么事情比自己的努力换回收获的果实更值得高兴呢？至今，那帖都是我发过的帖子里最满意的一帖，因为我不仅更新到了今天（半年左右），而且内容上也有了扩大，目录也被我重新修改过，更合理更完美。在手机区，又多了一帖不倒的丰碑……（经常自顶，老是灌水，继续更新的结果）

时间就这么一点点慢慢地过着。就在我高中新生军训之前的一个星期，我在LU闲逛时无意间看见了令我热血沸腾的一帖："第一届CS比赛正式报名！"当即，我点进去仔细看了规则，发现是团队赛，看来得组个队才行！碰巧，那帖里有不少人正在招兵，我于是将自己擅长枪支等信息跟帖，期待着有人要我。晚上，我便迫不及待地去看，果然！某猥琐正太1313想让我加入！立刻，我们取得了联系，得知他已经组上了另外3个人，加上我的话人数就齐了。也正是小正太1313的联系，才使我认识了几位LU上的好友：1313、林原、KIRA大神和小ray等人，在这里也还得谢谢小正太呢！我们这支刚认识不久的队在我特别开的一个QQ群中开始聊天和练习，为的就是要在比赛中得到好成绩。由于我是第一次参加此类比赛，所以比赛之前就十分兴奋。由于刚组建，所以我们在配合等多方面都十分有欠缺，不过在比赛之前的一个星期里我们也进行了小部分训练，为的只是不输得太惨。我记得很清楚，第一场比赛是晚上8点开始的。我们和对手都比较准时地到场，在准备完毕后OP命令一响我们随即就进入了比赛的状态。由于是第一次所以我们打得还比较幼稚，而且配合等方面基本就没啥默契，不过，队里的KIRA大神等人的枪法不错，凭借他们的出色发挥我们总算是有惊无险地通过了第一场比赛。不过我们队只有5个人始终是不妥的，因为如果没有替补的话万一谁有事情不能参赛可就后果严重了。于是，在第二场比赛之前，我们在比赛群里疯狂地寻找小兵，结果，这个重担毫无预兆地落到了我的头上……我就开始在群里M那些还没有队标的人，结果终于有一个人回了我的话，而且表示愿意来我们队里看看。他，就是现在我们队里的关键人物之一也是我们的好朋友——MIKA。我们队？对，因为我们第一次比赛的原班人马至今都在一起玩CS，不过大多是混战，而且现在刚刚改了名。MIKA进来后，表明了自己是HAPPY队的队长（另一支参赛队），我们大喜又大悲，喜当然是因为招进了一名不错的兵；悲自然也是担心和他们队打时怎么办。不过交流后才得知，他们队已经放弃了比赛。于是，我们6人组成的新队就诞生了。在随后的比赛中，我们直接面对的就是最后4组的冠军争夺，最终，我们取得了第三名的成绩。对我们这支刚组成的队伍来说已经很不错了！至少我们是已经满足了。

这次比赛不仅让喜欢打CS的我有了发挥的空间，更重要的是，它让我认识了许多好朋友。支持OP支持菜鸟！

比赛过后，就要面对开学了。在LU的一个暑假的接触中，我主要就是在手机区混，认识了许多人，比如yt啦PL啦等等。能认识大家真的很幸运！尽管都WS了点……

不过，幸好是高一所以压力并不是最大，不过也不能松懈吧！在高一上半学期中，我一直抽空上LU水水帖或者发发原创的东西等。在这段时间里，我又得了几帖精华，很是高兴，在这里再次感谢老座的鼓励！

不过我一直很遗憾，没有多去猪笼转转……

之后，偶然一次上LU，发现了LVP这新出的东西。仔细看后才知道它在LU多少有用，那天起就决定了要好好发原创赚大大的LVP拍多多的东西！

时间飘呀飘，寒假在不禁意间向我们迎来。在寒假之前便在PC区看见了醒目的电子竞技的报名。我再次大兴奋。我报了魔兽单人、双人、CS这三项，不过我还是比较重视CS比赛，毕竟这是要靠团队配合的。报名之后我就开始了练习，正好考试也结束了。在练习魔兽期间，突然想写一篇我魔兽游戏史的文章发表到PC区，花了一些时间写好之后，结果竟然又得到了精华，很感动……扯开了，那么练习没啥收获，因为始终对魔兽并不是十分擅长。

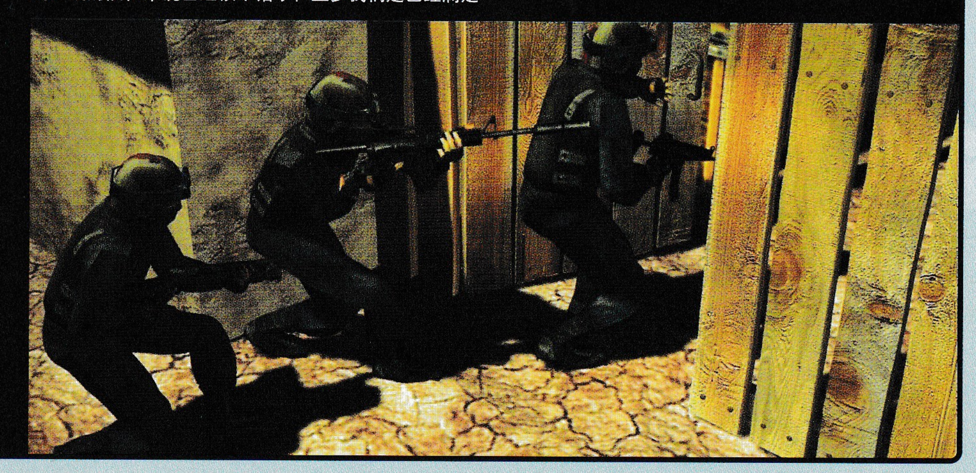
比赛再次在众人的期盼中到来。首先比的就是魔兽，结果我一连5天无一胜利，光荣逃汰……再观CS比赛，参加队伍只有5支，而且弄到最后只有3支在打，这真够郁闷的。哎，我们只拿了亚军……是实力不济还是配合不足就暂且抛之脑后吧，总之我们队得反省才行。比赛完了之后，更坚定了我们以后多练CS的决心！第三届CS比赛，我们队，等着。

一个寒假也发生了不少事情，以前从没买网刊的我在5LVP的诱惑下开始购买。不过买了之后真的觉得内容是很丰富的！我以前一直看的是《掌机王SP》，现在网刊上内容多了不少，瓦很满足，那就以后一直买了！

看到这次征文活动，喜欢写东西但是文笔不好的我还是决定试试，也可以在这里尽情写写我在LU的时光。我知道我这点字是决定不能写足我的感受和经历的，不过我还是觉得把它们放在心中当成美好的记忆更为重要！

对了……题目到底写什么好呢？嗯……我想想……有了！就叫"驻足"吧！在LU只是一个短暂的驻足，仿佛就像路过一般，仍然未真正体味LU的全部魅力。但是因为它有吸引我的地方所以我才会停下匆忙的脚步。在这个快节奏的时代，找一片安静的地方休息片刻是件让人感到轻松的事情。我不知我会停留多久，我希望LU能给我留下美好的回忆。

在LU只是我人生短暂的驻足，更多的东西还在等着我。或许关上Word，更多LU的事情会立刻闪现让我再次打开Word添加。但是我并不想这样，并不是我懒惰，而是我觉得我已经全部写了下来，写在了心里……







文：小妖の糖

游戏里没有全部的人生，人生也非全部的游戏。人生游戏非全智，游戏人生亦非万能。可是呢，游戏让人生锦上添花，人生给游戏雪中送炭。它们，更让一个游戏天地扭转乾坤，天公地遁。

湛蓝的天空；美丽的湖泊瀑布、神奇的双月、平坦开阔的平原、神秘古老的森林；黑雾笼罩的毒气沼泽；充满风情的小岛；荒芜人烟的沙漠、丘陵；极度低温的极地……将充满生气的中层世界——平衡大陆勾画的那么地平和，那么地协调，那么地令人神往。

主宰就是在这里创造了很多高智能生物——中立且独立，可以选择自己的信仰和创建自己独特文化的生灵的 levelup。

万里任纵横，心源有灵惊生平

"神乎神，不耳闻，目明，心开，为志先。慧然独悟，口弗能言，俱见遍见，适若昏，照然独明，若风吹云，故曰神。"

"3 月攻略开始报名，详情见工作区。"

"最近感觉时间不够用……"

"明天结束战斗 ！"

是的，凌晨四点，他们在说游戏，他们在做攻略。许久前，他们是亿万游戏众之一，他们也会通宵达旦地闯关练级。可现在，对于游戏的爱已经超出自向，跨越到整个领域，他们的爱化作或深或浅的一步步通向最终胜利的阶梯。他们身先士卒，他们化身为龙，游弋那千姿百态的游戏世界。终于，在纵横万里后，一篇篇完整而精细的通天秘笈矗立于天地间，它们挺拔地站在每一类游戏的前端，它们开始实现自身的价值了。可一切的一切都来自于它们的创造者，攻略神者。

此时此刻，神的任务似乎应该告一段落了，然而神总是与常人所不同的，他们的使命永不结束，他们要开始创造新物了，游戏无穷尽，生命无止境。攻略区的灯亮了，你知道吗，那是他们进入下一个行程了。

星沉月落夜闻香，素手出锋芒

levelup 心细如尘，她在让神来到这个空间的时候，也让众仙降临，是的，这里也需要平衡。于是，一座人间仙境拔地而起。

此仙境非彼仙境，非蓬莱非逍遥而胜乎二者，天公地遁，浮于虚空。为何是人间仙境，为何又胜过仙境，全在于这里的魂灵，对，是魂灵，而非灵魂。他们或许并非上天入地通古今，亦没有太阳那耀眼的光辉，更加没有月光的清冷高远。他们是发着温和的光的众星矢，他们在不断探寻自身方向的时候照亮了大地，为路过的人燃起一盏明灯，美丽夺目。

有像流星一样的仙，曾经停留在这片璀璨的天地里。有一天，它们划破边界，飞向另一个国度，它们流连忘返，只留下烁烁光亮，留下一片无尽的怀念。

有像炫丽永恒的北极星那样的仙父，永远坚定地守候在自己的位置上，牵引着一个又一个初开的魂灵驻守仙境，让迷失的孩子找到回家的路。每当夜幕初下，他们便开始笑碧空畅谈烟梦事，明亮的北极星回望自己一路走来，诉说一个个绝伦的故事，他们听得醉了，睡了……


▲圣书万卷，狂笑惊散，独自遨游，揭天掀地，这里开始变化，变化……

Mars，带领大家冲破黑暗的悲剧英雄

世界上有许多亘古的话题，比如英雄。或为辽东帽，清操厉冰雪；或为出师表，鬼神泣壮烈。或为渡江楫，慷慨吞胡羯，或为击贼笏，逆竖头破裂。这片天地里的英雄亦神亦魔，是 levelup 带来的朝圣者。

或许任何灵长都曾有过英雄梦，若我能幻化为此，纵使粉身碎骨亦绝无遗憾。

自古英雄非等闲，拯救苍生，救苦救难。他们看到一切有背于自己呼吸的原则与正义时，他们，心灵颤动了，他们，眉目深锁了，他们，浩然动身了。是的，他们生来便肩负着降妖除魔的使命，他们的灵魂里深刻着 Mars 的符印，顷刻，他们忘了自己的身份，忘了自己的名字，只知道自己要不停前行，将那妖魔鬼怪的阴谋全部戳穿，让所有生灵看到希望和光明。

这便是传说中的意见区的盛景，这里不停地上演各式天悲喜交加的天地喜剧，这便是英雄送给大家的礼物，他们，要带领大家一起冲破黑暗。或许有人会暂时倒下，可是前赴后继的弄潮儿却让这剧愈加热烈。无数个英雄，总会在关键时刻化身为 Mars，只闻雷鸣电闪，只见天崩地裂，只见生死名誉威望全然踏在足下，轰轰轰，一场战斗开始了。

哲人日已远，典刑在夙昔。

结庐在人境，而无车马喧

神界，仙境，魔道，剩下的，会是什么？对！人间！人间天堂。没有神界惊天动地九霄云外的紧张与激烈，也没有仙境那缭绕雾气和熠熠星光，更没有英雄出没处的硝烟战火血腥屠杀，只是人间独特一隅，轻松惬意，煮水泡茶，指下 F5，源源清水暗自流。

在人间，你勿需担心任何问题，全是问题就是没有问题，想说就说，想唱就唱，世事洞明，人情练达，弹指间，闲话九州。没有任何事可以激起大风大浪，多，一片小小的涟漪。因为这里的人们早已练就一身好本领，一门让人油然敬佩的艺术神功——扯。他们不埋头于通关练级的苦难喜悦，他们亦不置身于天方夜谭的文字波澜里，他们更加不会沉溺于腥风血雨的各大生界间的厮杀中。至多，偶尔路过，至多，留下淡淡的脚印，很快便被新的脚印替代。他们醉心的是那纯净天然的山泉水，想到哪说哪，走到哪灌溉哪。


▲有人如斯，问君何能尔，心远地自偏。

运筹帷幄千里外

levelup，她何其英明神勇，在创造平衡空间的时候，她还带来一个隐形的团体。伯仲见伊吕，指挥若萧曹。他们身居高层，胜过神龙见首不见尾，并非高处不胜寒，而是千里运筹在掌中。当神界传来喜讯，他们要将其公布天下，当仙境传来妙音，他们要将此挥洒众生，当人间有了疾苦，英雄陆续入场，他们更要审时度势，挑灯看剑吹角霹雳点兵。

风平浪静的日子，他们才会闭目于年后的阳光下养精蓄锐，他们心里明白下一次动身，或许就在下一秒钟。任何人都可以离去，而他们不能。因为他们是风向标，是指南针，徜徉于 levelup 界的芸芸生灵正在看着他们，或专注，或犀利，或深情，或疑虑。

结束语

其实，我们中的每一个，可能都曾经或者将要化身为某界一员，只因为心一动，言一出，一切都有了开始。

原本跟着惊怵的灵魂戛然静止，温暖的阳光透过密密麻麻的影子照进眼睛，流进左边锁骨下某一处。原来，这么快，levelup 都经历了 700 多个白夜了，天上一日，地下千年，原来烈舞阿婆里的欢笑与泪水已经经过了这么久的沉积，原来一切都在经意不经意中自然演绎着，不停找寻方向，一次又一次地超越原点。

levelup，换我心，为你心，始知相忆深。

掌上视频转换一步到位

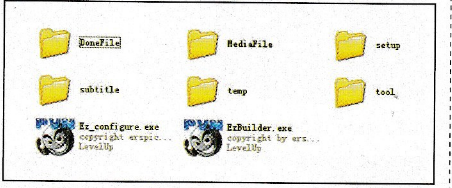
注意：如果你希望能享受的是繁琐的软件设置及调试过程，如果你渴望的乐趣是绕弯路而使用繁多的软件去实现一个简单的目的，那么请跳过本专题。本专题所能教给你的仅仅是一种可以一步到位的转片方法，其间的过程十分简单。

本文所述软件均已收录在本期附赠的光盘中

质量专业化、转片傻瓜化！

麻烦！PSP、NDS玩家对于亲自转换视频的感受大多如此。现在，城寨研究室向大家介绍一款无需复杂设置，并能够一步到位的转换软件——EZBuilder。它是一款基于AVS脚本的批量处理及转换程序。首先依靠软件自动对源视频文件的规格及参数进行识别，并自动进行添加黑边、音频及视频的同步处理、帧数调节等等设置工作，最后生成可用的AVS脚本，之后再调用系统中的解码器及编码器制作成我们所需要的格式的掌上影片。EZbuider支持近乎所有的视频格式的转换，如：RMVB、AVI、MPG、MOV、WMV、ASF、FLV等等，而输出的视频格式，包括MP4、MP4AVC、PMPAVC、480MP4、DPG2等等。

使用EZBuilder之前，需要保证安装Avisynth 2.5.6a一样版本以及诸如“暴风影音”这样的解码器合辑，让你的系统不会因为缺少解码器而无法转换。



首先，我们来认识EZBuilder程序以及目录结构。我们所下载回来的软件压缩包内将含有图中所示的2个exe程序以及DoneFile、MediaFile、tool、setup、subtitle、temp和tool五个文件夹。其中MediaFile文件夹用于放置我们所需要转换的源视频文件，DoneFile文件夹则是用于输出所转换好的视频文件，至于subtitle文件夹，则是用于放置与源视频文件相对应字幕文件，以供转片时合成使用。

特别注意：开始转换前需要将文件放于MediaFile文件夹内。如果要加载字幕，则应该将字幕文件的名称改为与视频文件相同，例如视频文件为“1.rmvb”，那么字幕文件则为“1.str”，并将字幕文件放于subtitle文件夹内。

```
欢迎您使用 EzBuilder 2007++ v1.31

版权所有 erspicu_hrox  谨发布于www.levelup.cn

请您选择所需项目

[e] 退出并关闭EzBuilder 2007++
[1] PSP MP4 AVC
[2] 进入更多格式支持(PMPAVC、480MP4、MP4AVC、DPG2、AVI……)

请输入您所需使用的项目编号：
```

▲按2进入更多格式支持。

启动程序，我们会发现EZBuilder是一个十分“朴素”的内涵软件，一个颇有质感的字

```
请选择您所需要的 Profile 项目

[1] 除错模式 用来记录文件转换过程中PC的相关运作信息
[2] " iPod Video 相关影片格式 "
[3] " Nintendo DS & iQue DS 相关影片格式：DPG、DPG2、M
[4] " 智能手机、PDA、PPC等相关影片格式：MP4、AVI "
[5] " Sony PSP 相关影片格式：PMPAVC、480MP4、MP4AVC "

请输入您的选择：
```

▲按5选择PSP影音相关格式转换。

符界面令人的感觉仿佛回到了DOS时代，但是不是有了点"Hacker"的感觉？这一部分是出于作者本人的偏好，正如Dark_AleX那样的高人所提供的PS ISO的原始转换程序也是类似的字符界面一样。然而界面的质朴并不影响我们的正常使用，我们所要做的仅仅是根据提示，按下相应的数字键做出选择而以，并且提示也均为亲切的简体中文。我们可以注意到每一个项目前面都有一个[X]这样的标记，而这并非简单的数字排序而是操作提示，例如：[e] 退出并关闭EZBuilder 2007++，则代表在键盘上敲下"e"即可退出EZBuilder 2007++。目前该软件已经被世界上各地的玩家翻译成对应区域的语言，论坛上除简体中文版外，还提供繁体中文、英语及日语的下载，有需要的玩家可以前往下载。

```
" Sony PSP 相关影片格式：PMPAVC、480MP4、MP4AVC "
请选择您所需要的 Profile 项目

[1] " PSP 非官方 480MP4格式转换相关设定 "
[2] " PSP 官方影音格式转换相关设定 "
[3] " PSP 非官方 PMPAVC格式转换相关设定 "

请输入您的选择： 1
```

▲按1进入480MP4的具体设定。

现在我们需要转换目前最为流行的480MP4格式，我们则先输入“2”并按下“回车”即可进入下一级菜单。我们可以看到，在“Profile项目”，EZBuilder为我们专门准备了四个大类的视频文件的支持，分别对应iPod Video、NDS、智能手持设备以及PSP等不同的机种。我们今天需要转换的是480MP4格式，则还是按照刚才的方法，输入数字“5”进入PSP的专用格式。

```
" PSP 非官方 480MP4格式转换相关设定 "
请选择您所需要的 Profile 项目

[1] PSP 非官方 480MP4格式 23.976FPS MP_ROOT\目录使用
[2] PSP 非官方 480MP4格式 23.976FPS VIDEO目录使用
[3] PSP 非官方 480MP4格式 29.976FPS MP_ROOT\目录使用
[4] PSP 非官方 480MP4格式 29.976FPS VIDEO目录使用

请输入您的选择：
```

▲按1选择输出到MP_ROOT目录下的23.976FPS的480MP4文件。

这次我们所要转换的是目前最为流行的480MP4文件，所以我们选择1进入具体的格式选择界面，接下来我们要选择的是我们所转换的软件所要对应的PSP目录。如果您选择扯后要将转好的文件放置于VIDEO文件夹中（ms0:\VIDEO\），那么我们就可以随意更改影片档案名称来直接改变这文件在PSP端的显示命名（如果文件名是“levelup.MP4”，那么在PSP上显示的结果将是“levelup”），但缺点就是不再拥有视频文件的预览图像的支持；而如果选择将文件放置于传统文件夹中（ms0:\MP_ROOT\100ANV01\），文件还需要以MAQ0001.MP4这样的格式命名文件），那么我们仍然拥有影片的预览图片显示功能，但无法在PC端不借助其它软件而直接更改影片在PSP端的显示命名。对于原生帧数就是23.976fps的影片，我们再不用把它们强制转换为29.976fps，可以想像同一张Frame重复数遍对影片清晰度的提升是完全徒劳的。以较少的帧数来达成相对较小的体积。同时对解决拖影问题也有一定帮助。所以对于一般的电影选择23.976fps即可。而此时当你输入你所选择的数字之后，转片程序即开始工作，接下去的事情就是等待转片的结束。



EZBulider的图标，这个图标也是PVN制作组的LOGO，是由"小神游SP设计大赛"得主崇子小姐亲自设计制作，其设计功力得到了国内电玩业界的一致认可。看到这个标志，就代表着PVN制作组的品质保证，高清晰的掌上影音享受从这里开始。

```
" PSP 非官方 480MP4格式转换相关设定 "
请选择您所需要的 Profile 项目

[1] PSP 非官方 480MP4格式 23.976FPS MP_ROOT\目录使用
[2] PSP 非官方 480MP4格式 23.976FPS VIDEO目录使用
[3] PSP 非官方 480MP4格式 29.976FPS MP_ROOT\目录使用
[4] PSP 非官方 480MP4格式 29.976FPS VIDEO目录使用

请输入您的选择： 2

D:\Ezbuilder_2007++_v1.31>start /belownormal /b /w "" "tool\x2
 24 --level 2.1 --ref 2 --mixed-refs  --bframes 16 --b-rdo --b
ubme 7 --trellis 2 --analyse p8x8,b8x8,i4x4,p4x4 --me umh --tl
d-input --progress --no-psnr --no-ssim  --sar 1:1  --output "t
/temp_avs_0.avs"
avis [info]: 480x272 @ 23.98 fps (84380 frames)
x264 [info]: using SAR=1/1
x264 [info]: using cpu capabilities MMX MMXEXT SSE SSE2
```

▲转换中。

AVS脚本解析

什么？如何保证音频和画面的同步？对不起这个软件不需要进行这类设置，程序将自动调整。前面提过，其实EZBuilder的实体是一个转片所用AVS脚本自动处理程序，它能够自动分析片源并进行处理。

在转片的过程中，我们可以在temp目录下找到程序所生成的AVS脚本。现在我们来分析一下这段脚本。

```
#代码开始。

LoadPlugin("../tool/VSFilter.dll")
DirectShowSource("../MediaFile/A.rmvb",f
```

```
ps=23.976,convertfps=true)#检测源文件的祯数
  (IsYV12) ? Eval("""
  """) : ConvertToYV12()

  w = float(Width)
  h = float(Height)
  rate = int((w / h) * 1000)
  srate = w / h
  ( rate >= 1740 && rate <= 1800 )?
Eval("""  #若比例在1.74至1.80区间内（标准16:9），直接设置为480x272画面
  LanczosResize(480,272)
  """):Eval("""
  """)

  ( rate < 1740 )? Eval("""  #若比例小于1.74（即非16:9而类4:3比例）。
  new_w = srate * 272  #维持高度参数272不变，新宽度参数为（原宽度 / 原高度 x 272），取整。
  new_w = int(new_w)
  new_w = new_w - (new_w%4)
  LanczosResize(new_w,272)
  add_w = (480 - new_w)/ 2  #添加黑边于两侧，单一黑边阔为（480 - 新宽度）/ 2*。
  AddBorders(add_w,0,add_w,0)
  """):Eval("""
  """)

  ( rate > 1800 )? Eval("""  #若比例大于1.8（即类2.25比例）。
  new_h = 480 / srate  #维持宽度参数480不变，新高度参数为（480/（原高度 / 原宽度）），取整。
  new_h = int(new_h)
  new_h = new_h - (new_h%4)
  LanczosResize(480,new_h)
  add_h = (272 - new_h)/ 2  #于上下添加黑边,单一黑边阔为（272 - 新高度）/ 2。
  AddBorders(0,add_h,0,add_h)
  """):Eval("""
  """)
  textsub("../MediaFile/A.srt")  #为源文件添加字幕。

  return last

  #代码结束。
```

我们看到，软件已经自动为源文件添加了"convertfps=true"语句，以保证音频与视频同步，并且自动根据画面比例进行设置为16:9，如果遇到非正规比例的视频文件还可以自动添加黑边，可谓相当的智能。

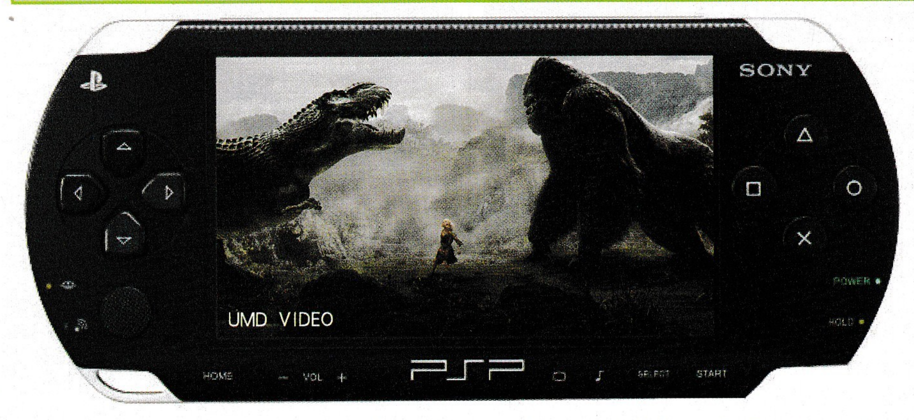
豆知识

AVS脚本，即AviSynth，是AVI Synthesizer的缩写，简单来说就是个合成平台。在媒体文件和压缩软件之间担任"桥梁"的角色。这座桥梁不是简单的独木桥、而是有栏杆、有台阶（比喻其提供的大量虑镜）。



从这些数据上我们不难看出，480MP4是最为接近UMD VIDEO光盘的一种格式，两者所采用的编码完全相同而差别仅仅只是分辨率的差异。然而480MP4的实际分辨率已经达到PSP屏幕的大小，所以对于人眼来说，差距并不明显。

主流PSP视频格式一览



以双碟D9珍藏版《金刚》作为片源，采用同样的码率及设置转换出的文件以全屏模式播放来比较。


MP4


MP4AVC


PMPAVC


480MP4

UMD VIDEO	
解析度	720x480
视频编码	MPEG-4 AVC(H.264)
桢数	29.97fps
音频编码	ATRAC3 plus
播放平台	所有版本PSP自带播放支持

MP4	
解析度	320*240
视频编码	MPEG-4 Visual标准
桢数	29.97fps/14.985fps
音频编码	MPEG-4 AAC LC
播放平台	所有版本PSP自带播放支持

MP4AVC	
解析度	368x208
视频编码	MPEG-4 AVC(H.264)
桢数	29.97fps
音频编码	ATRAC3 plus
播放平台	1.50以上PSP自带播放支持
（1.50需要使用Devhook模拟高版本系统）	

PMPAVC	
解析度	480x272
视频编码	x264
桢数	23.97fps
音频编码	MP3
播放平台	自制软件PMPlayer Advance

480MP4	
解析度	480x272
视频编码	MPEG-4 AVC(H.264)
桢数	29.97fps
音频编码	ATRAC3 plus
播放平台	3.03 OE-C以上PSP系统自带支持

我们仔细观察影片中金刚的头部，在MP4格式中，金刚头部深色区域出现了相当严重的马赛克，而到了MP4-AVC，情况稍有改观但由于是依靠拉伸的方法撑满整个屏幕，所以马赛克仍旧存在。再看PMP-AVC，其依靠x264技术及PSP的硬件解码实现了全屏尺寸的视频播放，但却因为使用的是修改版的非正式x264编码，无法开启B - frame的支持（降低流量的同时兼顾画质），无法将最清晰的画面呈现出来。而480MP4文件，由于仅是破解了Sony的格式限制，所以480MP4是最接近官方标准的视频格式，也是目前最为清晰的视频格式。在我们刻意放大的画面中依然能够很清晰的辨别出金刚的脸部线条，尤其是那炯炯有神的眼睛，其他格式完全无法达到这种效果。

本文谨献给孜孜不倦的为广大PSP、NDS玩家奉献大量影视资源的PVN制作组成员：MaricS、zzg1977、RENAVATIO、qlq、小晶、suntech、woshitian、秋风扫落叶、斩舰刀、ayanamih、8月的牛、♂KID♀……

市场风向标

文：断腿蜘蛛

半个月转眼就过去了，过年撞车受的伤终于好了，只是变天的时候胸口还会隐约做痛，睡觉的时候也偶尔会觉得喘不过气来。难道我真的就这么挂掉了？不要啊，我还有MHP2没通，还有死神2没打，机战W也才3周目……活着，就有希望！！！！接下来，就由活着的蜘蛛带大家一起进入本期的市场综述：

市场综述

家用机部分：

3大次世代主机在国内涌入国内市场也都有一段时日了。就目前来看，进入国内最早的X360保持着良好的销售势头，Wii也有相当的受众面，而高端的PS3也价格的下滑慢慢的进入了轨道。日前，X360目前热销的是韩版和港版的豪华版，目前市场价格为2680元，这个价格是已经刷好机的价格，大家购买时候注意下；Wii由于直读芯片的全面上市，造成了前一段时间价格的混乱，以日版为主的已改好直读的Wii的主机价格大约是2700元；最后是PS3，目前市场上流通的PS3大多为60GB的豪华版，价格也是4250元，是购买用户中最少的一款，主要除了本身定价太高以外，盗版的不完善也是其之所以在中国不热销的根本原因。说完三大次世代主机后，要说一下的是国内主流家用机PS2 7700X系列最新的价格为1120元，很体贴的价格，相信最近《战神II》的发售一定会将PS2的生命持续下去。次世代主机相关配件方面价格如下：

Wii周边	价格
遥控器手柄	350元
扩展手柄	350元
经典手柄（带5000点Wii点卡）	500元
火牛（直插电源）	110元

X360周边	价格
原装手柄（无线）	360元
原装手柄（有线）	300元
组装VGA线	80元
PS3周边	**价格**
原装手柄	380元
HDMI线（原装）	320元
HDMI线（组装）	100元
火牛（直插电源）	130元

掌机部分：

PSP凭借《怪物猎人2》的偷跑，在这个淡季又一次掀起了一阵购买热潮，至截稿日，PSP1.5普通版价格为1520元。包括目前市场上发售黑色/白色/蓝色/粉红色/银灰色。而1.5豪华版PSP的价格是1720元。最新上市的香槟金的价格则比以上价格贵50元。毕竟是新货，喜欢这颜色的玩家不妨等上一段时间。同时，需要注意的是，有部分从3.10硬降下来的PSP不能联机。大家购买的时候一定要小心测试才行。说完主机，接着要谈的是MSD记忆棒方面，目前2GB高速组棒的价格依然保持在200元；低速的则是170元；4GB3839MB高速组棒的价格是385元；SANDISK 4GB行货蓝棒的价格是1050元，彩棒的价格是1130元。引导盘方面价格略有上涨，而且多了一款《刀锋兄弟会》的全新UMD BEST版，价格是160元。《山脊》BEST版的价格则涨到190元。普通的DEMO试玩引导盘就便宜许多，全新的DEMO盘仅需要130元就能拿下。翻新的DEMO引导盘依旧无货。摄像头方面依旧是380元的价格，附带一张游戏盘，最新上市的GPS在国内罕见其影，要价也高的惊人，目前的价格是500元大洋。

iDSL依旧保持不温不火的销售情况，目前神游iDSL（白色/蓝色/粉红色）的价格均为1200元。美版喷射黑的价格为1180元。烧录卡方面，至截稿日，SC突然在网站上公布了新版的SC DS(one)，价格是248元，仅限网络购买，而且每人最多购买2个，这一神秘的突然举动似乎暗示了什么。其他的烧录卡价格分别是：R4/M3DSS 198元；AK+ 240元；DS FIRE CARD/N-CARD 8G 199元，16G 240元；SC DS (ONE) 250元；EZ5 215元。扩展卡方面，EZ5 3合一扩展卡如期上市，官方报价为128元。最后是TF卡的价格，1GB的KINGSTON TF卡价格为120元（日产）；KINGMAX的价格是140元（台产）；PNY价格是170元（日产）。这里不得不提的是关于目前国内出现的一批假R4的事件。大家购买R4的时候一定要小心谨慎！虽然这批假货数量不多，可是大家还是警惕些。



▲假R4自带容量，不可插卡。

总的来看，市场的确如上期所说，进入了一个淡季。这个淡季可能要维持到五月份来临，这段时间里，如果还没购机的玩家，可以选择在4月份购买自己心仪的主机，届时还请继续关注本栏目为您带来的第一手价格资料，谨防被骗。

热力商品

黑角NDSL蓝光座充

黑角公司为NDSL量身定做的又一款特色产品。精致的做工非常漂亮，而且本身没有毛边，从任何角度看都是一件精美的装饰品。将自己的爱机放上去后，还会放出淡淡的蓝光，绝对称的上一款精致的周边了。本身具备自动断电的功能，方便玩家们晚上睡觉时充电而忘记拔下电源。支架式的设计让原本小巧可爱的NDSL更加的夺目迷人。市场上的价格为60元。比较适合女性朋友选购哦。不过蜘蛛个人也非常喜欢，入手一个！



▲黑角NDSL蓝光座充

黑角X360充电套装

对于X360的用户来说，最郁闷的事情莫过于玩的正HIGH的时候，手柄没电，于是……之前有一款组装的手柄充电套装，但是由于供电不稳定的缘故，发生过烧坏手柄的事件，这让许多用户都不放心使用组装的充电套装。如今，国内知名配件厂商黑角公司推出了这款黑角X360手柄充电套装，可以让X360的用户们放心了。产品制作的工艺相当不错。供电也很稳定，而且采用了自动断电保护，充电充满后，会自动停止充电，以免造成电池甚至是手柄的损害。产品和X360手柄采用了相同的材料制作，搭配使用没有不协调的感觉。可以算是目前X360用户必备的一款产品。这套充电套装市场上的售价为100元。有需要的朋友赶快行动吧？



▲黑角360充电套装

各地行情不一，本文所述价格仅供参考。

Wii直插电源

对于日版主机来说，最基本要解决的一个问题就是电源了。现在好了，国内又有了Wii的直插电源。虽然是组装货，可是使用的时候还是相当便利。而且稳定性不错。至少借朋友的机器测试了近30个小时（不是连续工作，间断性测试每次测试时间超过5个小时）并没有发生烧毁主板或者烧毁电源接口的问题出现。价格也是相当厚道的110元。总体来说，是一款不可缺少的东西。至少比转压器来的方便，转压器有可能会因为接触不良导致突然断电等现象，或者是因为电阻没调好，导致电压不稳的现象发生，使用火牛就方便多了。有Wii的玩家快行动吧！

蜘·蛛·寄·语

市场风向标本期已经开始涉及到家用机市场了。想必掌机市场，家用机市场的配件更多，蜘蛛的压力也更大。当然，栏目就是做给各位看官看的，如果大家希望得到什么样的产品资料，可以到论坛上的家用机硬件区发帖告诉我，我会收集大家兴趣的东西在这里与每一位玩家分享的！大家下期见！

NOTE BOOK 周边大评测

UT评测组 血红新月

“4GB高速组棒”全面评测

这次为诸位带来的就是大家期待已久的“4GB高速组棒”的全面评测（次批4GB高速棒格式化后显示容量为3839MB）。

我们力争做出目前为止最详尽且生动形象到惊天地泣鬼神连万物都铁定失色（下略...）的测试。

外包装

可以看到，3839MB版本的记忆棒上印着明显的“HIGH SPEED”字样，厚度方面比2GB高速组装记忆棒略薄，外观还有印刷是一样的，褐色外壳，枣红色横条，上书HIGH SPEED几个大字。这种类型的组装记忆棒如果报价在385元左右的话都是可以接受的，毕竟商家也是人，都要养家糊口的……对吧？

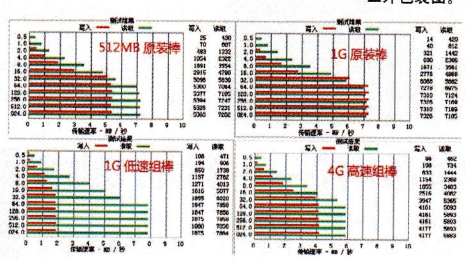
在这里也提一下，市面上还有一种普通速度的组装记忆棒，它的外观是纯黑色，而且上面也没有HIGH SPEED标识。鉴于这种类型的组装记忆棒不在本次评测内容范围之内，这里就不深入讨论了，它的价格一般在330元以下，可别被商家用这个当高速给诓了。



▲外包装图。

速度测试

我们选用了512MB的原装记忆棒，1GB原装记忆棒，1GB低速组装记忆棒，来与手边待测的这根3839MB版4GB高速组装记忆棒进行相关数据对比跟测试。



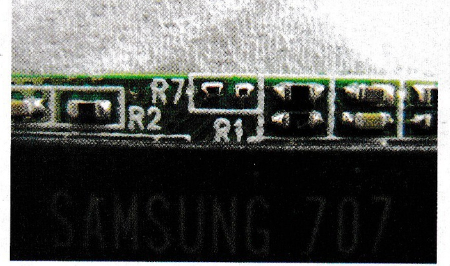
▲速度测试图。

测试使用的软件是ATTO Disk Benchmark，这是由ATTO公司出品的一款磁盘／网络性能测试工具，该软件使用了4MB的测试包，数据包按0.5K、1.0K、2.0K直到1024K大小逐渐递增进行读写测试，完成后数据会用柱状图形式表达出来，相当直观。测试平台为：CPU Athlon64-3400+，主板 ASUS K8NE-4，内存 黑金刚 DDR400-768MB，硬盘 希捷酷鱼80GB。同时为确保测试结果精准，每个测试在相同情况下重复5次，每次之后电脑都将进行重启操作。另外，测试所用系统的差异导致得到的结果也必然是存在差异的，故参数方面仅作互相比对之用，略作参考。

如图，我们可以看到3839MB版组装记忆棒的写入速度一般，读取速度也很普通，写入大概每秒将近4MB，读取速度则有每秒6MB，虽说不是很快，但6MB/S的速度对于我们普通的游戏音乐及视频方面应用是没有问题的。棒是好棒，大家放心。我用这根4GB记忆棒运行了《女神侧身像》、《天诛 忍大全》、《太鼓之达人》等游戏，没有感到停顿和拖慢，而播放全屏的480MP4也是相当流畅。

▲2GB VS. 4GB裸棒对比（上方2GB，下方4GB）。

取下外壳后首先引起我注意的就是这块奇薄无比的PCB板了（图里这块焊着各种元件的绿色物体）。薄是没有错的，好的PCB薄板我见过，绝对不是这手感。所以说，它的质量差强人意。还是那句话，手下留情着点。然后是左边这块三星产编号为K9GBG08U1M的4GB闪存芯片，从编号上看的确是三星产的东西，只不过来源不那么明朗，到底是从报废MP3上拆下来废物利用还是正式采购回来的我可就看不出来了，成色倒是不错。右边小点的芯片则是块控制用芯片，具体型号为“0705-G”。



▲虚焊。

大家都知道虚悍在完美正式的产品里是不该存在的，可这里有一个。PCB上的标识说这里应该有个标号“R7”的电阻，如今不知为何只剩了两个焊点，看得心惊肉跳。

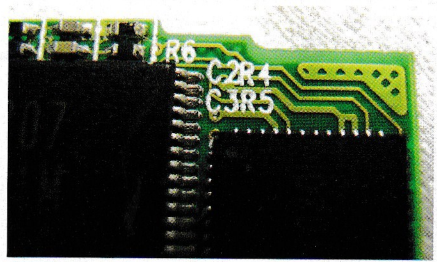
硬件拆解

一般来说，接触芯片之前必须要做的一件事情就是“放电”——把手上的静电都放掉避免损伤内部精密的电子元件。其实没说的那么玄乎，大致摸摸暖气管之类接地的东西就行了。

正式拆解工作开始。观察了一下，这根组装记忆棒的外壳跟以前拆过的2GB组装记忆棒几乎一模一样。于是拆解方法很简单，还是只能使用暴力方法，“施暴”过程中发现这次外壳粘得比2GB版本的紧很多，于是用小刀片一点点撬开，当然很小心。这两片塑料外壳和上一代一样脆弱。如果你也有兴趣拆开来耍耍，记得动作温柔点。平时使用过程中也要注意，不能施压弄弯了这张脆皮小卡，否则后果很明显就是清脆的一声“噼～”……

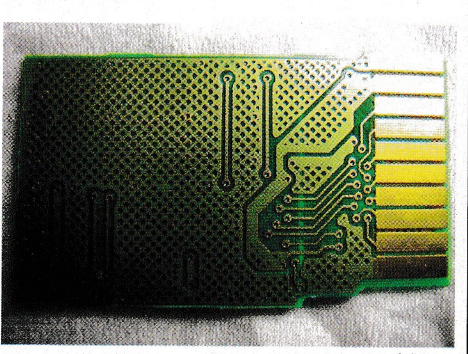


▲芯片正面。



简单的说，丝印层是指PCB板上印着的那些字，从这些字的工整程度以及字体是否圆润等方面也可以看出工艺的好坏，如图所示，这块组棒的PCB的丝印层做工一般，笔画略显粗糙了些。不过到底是组装货啊，要求也不能太高。

▲芯片侧面观，真薄。



▲芯片背面。

小结：

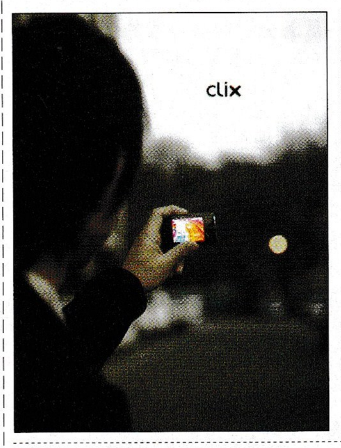
总的来说这次的3839MB版组装棒在做工上比之前测评的1959MB版2GB组装棒要好上一些，但是速度方面有稍许退步，只是还没到影响我们使用的程度，并不会影响大家的游戏体验。如果您希望获取更大的空间和相对高一些的稳定性，不妨选用这款格式化以后标称容量3839MB的组装记忆棒产品，相信不会让您失望。当然的，有实力购买原装正品自然更好。



当世界进入数字时代后，产品的革新进化是如此的飞快，快到我们有点不知所措，以致于我们无法估量未来数年后又是一个怎样的模样。从大哥大到现在的的智能、音乐、拍照、游戏手机；从随身听到内置LINUX系统的mp3；从简单功能的闹钟到现在非得把你折腾醒的智能闹钟；从电影中的机器人到现实中的机器人。一切站在当初来看都是那么不可思议。或许在若干年后的某一天，我们身边会上演真实版的《机械公敌》。

文编：Breath　美编：豆子

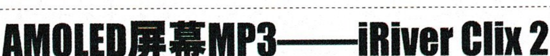




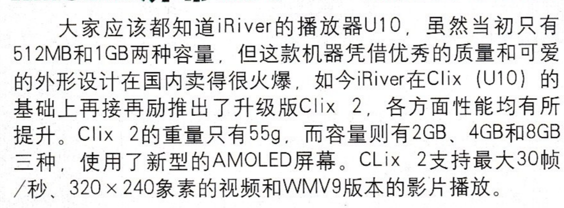


内置Linux系统的MP3播放器

日本TurboLiNUx公司近日推出了一款内置Linux系统的另类MP3播放器，名称为Wizpy。这款播放器最大的特点便是在出厂前就从闪存中划出了1GB至1.5GB的空间来安装Turbolinux Fuji系统以及Firefox和ThunderBird、skype等常用应用软件，只要将播放器通过USB口连接到电脑上，你的电脑就可以启动闪存上的Linux系统，即安全又快捷。不过令人大跌眼镜的是，这款播放器的两种规格分别只有2GB和4GB容量，可能大部分用户还是会选择把Linux安装回PC上吧。



AMOLED屏幕MP3——iRiver Clix 2



大家应该都知道iRiver的播放器U10，虽然当初只有512MB和1GB两种容量，但这款机器凭借优秀的质量和可爱的外形设计在国内卖得很火爆，如今iRiver在Clix（U10）的基础上再接再励推出了升级版Clix 2，各方面性能均有所提升。Clix 2的重量只有55g，而容量则有2GB、4GB和8GB三种，使用了新型的AMOLED屏幕。CLix 2支持最大30帧/秒、320×240象素的视频和WMV9版本的影片播放。



舒服的电话枕头

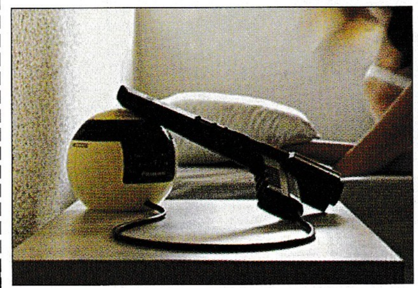
这恐怕是全世界最舒服的电话了。枕套采用天鹅绒支撑，枕芯由软泡沫填充，非常舒适。不过严格上讲这并不是一部电话机，而是一个蓝牙免提设备。今年CeBIT展上的“perCushion”又使概念型枕头电话技术前进了一大步，内建的扬声器和舒适的外型方便你安逸地边聊天边打盹。电力由内置的可充电电池提供，这样你就不用拖着难看的电话线上床啦。或许Urban Tool的设计师想要表达perCushion能让你回想起和闺房密友交流感情的美好时光，别忘了还有慵懒的小憩。要到2008年这款产品才有可能从概念型成为量产型。





给钱才会闭嘴的闹钟

BANCLOCK看起来就像一个普通的闹钟，唯一的不同点是，你找不到任何按钮可以停下它的按钮。取而代之的是一个投币孔，当它响起时，你只要投给它一枚硬币，它就会乖乖的安静下来。既可以达到让你清醒的目的（一般人在碰到钱的那一刻都会自动清醒），又可以存些零钱，可谓是一举两得！不过，如果你找不到零钱也不用特意去兑换，因为它声嘶力竭的响五分钟后仍然尝不到甜头的话，就会乖乖的自己安静下来。



一枪毙命的闹钟

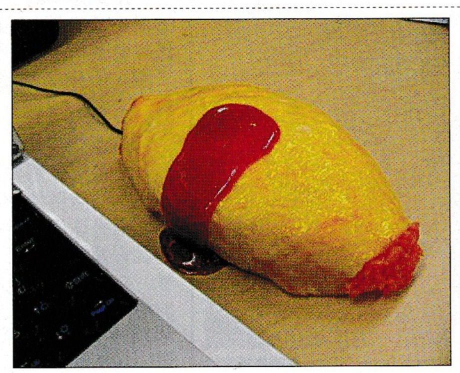
你是不是很痛恨自己的闹钟？大早晨睡的正香时，它就喋喋不休的叫开了，真想把它砸烂了！这款闹钟的设计或许就能满足您的这种欲望。当闹钟响起时，拿起枪对准这个该死的家伙，然后扣动扳机……整个世界安静了……

随身净水器

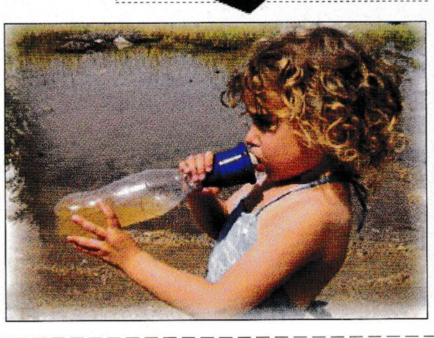
这是一款由一家名为Water Sheer 的以色列公司开发的个人净水器。它可以有效净化被有机物、生物以及化学物质污染的水，从而使得那些生活在水污染严重的国家人们也能够喝到纯净安全的水。当然也适用于野营、科学考察以及军事领域。每个这样的净水器可以净化约1000升的污水。

蛋包饭鼠标套

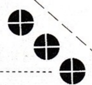
油汪汪的蛋饼，里面裹着香喷喷的饭粒，上面再浇点番茄酱，看着这可口的蛋包饭绝对会让你大流口水。不过可别真的拿起来吃了，这只是SolidAlliance又一创新力作——蛋包饭鼠标套，只要把它装在你心爱的小鼠标上，就可以让你的眼睛享受美食的愉悦。







数码 读书 音乐 电影 手机

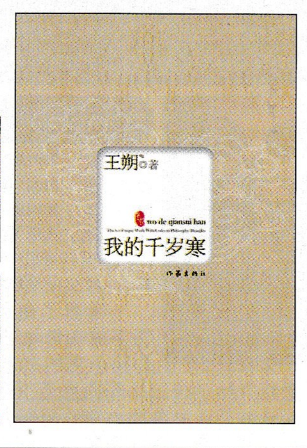


城寨书房

主持人 Hikaru



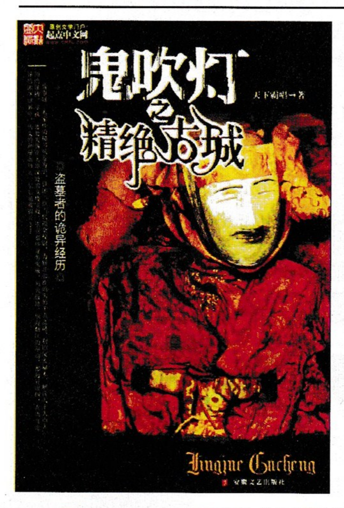


我的千岁寒

• 作者：王朔 • 出版社：作家出版社

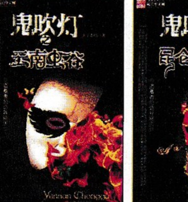
王朔老师最近这一段比较惹火，为了一个女演员打官司、频繁接受采访、在《三联生活周刊》上露脸、做客《锵锵三人行》……现在我们终于等到了他的新作《我的千岁寒》。这本书实际上是王朔近年来的五部作品的合集，其中包括《我的千岁寒》、北京话版《金刚经》（王朔认为《金刚经》给他带来很大的启发，且看他如何白话金刚经吧）、《唯物论史纲》、《宫里的日子》以及剧本《梦想照进现实》的小说版、调侃性的影视评论《与孙甘露对话》。根据网上放出的预览，这本书里写的东西都比较玄，例如取材于《六祖坛经》的小说《我的千岁寒》："灵魂，每秒三十万公里，轮回，地球吸引力；涅磐，黑色拉子云，热均衡，孤独的坚持，直至无量无劫无边黑暗中那一声无人听到的自颓。我原来姓卢，卢惠能。我可以不知道我是谁，但我必须知道我不是谁……"王朔在受采访时提到对他影响比较大的另一本书《时间简史》，看来他是真着魔了……对于新书题材风格均与以往作品不同，王朔说："我把过去自己的东西全部砸碎，这才能绝处逢生。我放眼的是宇宙。以前说，民族的是世界的，我说，个人的才是世界的。"

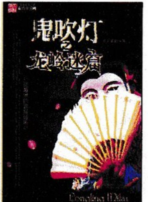


鬼吹灯

• 作者：天下霸唱 • 出版社：安徽文艺出版社

这是一部从去年春天开始连载的网络小说，如今已经全部完成，也已陆续出版。初见书名，大多数人都会以为这是一部"灵异"鬼故事，但所谓的"鬼吹灯"其实是传说中盗墓者的一个行规，在墓室的东南角放一根蜡烛，如果蜡烛熄灭了，就要把所有盗得的财宝放回原处，不可取一物。相传这是一条活人与死人的契约，千年传承，不得破例。不过蜡烛熄灭说明氧气不足，也有一点科学依据（哈哈）。《鬼灯吹》得以走红是缘于它独特的题材。但是，当代人面对这样的题材却有些窘迫。在登载它的几个文学网站上，它的界定非常模糊：有的把它归为惊悚类，有的算作灵异类，也有把它列为玄幻小说的范围。作者则认为它是探险小说。小说从民国年间胡国华得到一本《十六字阴阳风水秘术》开讲，真正的故事是从胡国华的孙子胡八一下乡当知青开始。胡八一一开始没把这本秘籍当回事，后来误打误撞进入了东北的古墓才意识到古人修建陵墓都是按照风水来选址。依靠着这本宝典，他带着好朋友胖子渐渐深入盗墓者的行业，加入考古队，最后……关于盗墓行业古老的规矩，书里写得是有模有样，甚至还分门别派。鲁迅曾经说，"曹操设了'摸金校尉'之类的职员，专门盗墓"。汉魏之际是盗墓的高潮，史书记载，董卓、吕布等都曾经发掘陵墓，因此书中许多"行规"、门派、技术似乎都是从那时流传下来。本书推荐给对探险类小说有兴趣的读者。





音乐茶座

主持人 玛鲁斯



喜欢你的地方

• 演唱：平井坚 • 发行时间：2007年02月28日

在大学时代的平井坚，曾组成一个名为"yaya"的乐团。同时他也在西新宿的酒吧里尝试兼任歌手现场唱歌。直至1992年，他参加日本索尼唱片举办的每年一度选秀会，从7500人中脱颖而出，随即于1993年签约于索尼唱片，初期仍以作曲编曲为主。但直至1995年前一直都没有推出任何唱片，只曾每月定期在原宿RUIDO作过现场演唱。之后在1995年5月正式出道，发行首张单曲《Precious Junk》（日本偶像剧《奇迹餐厅》主题曲）。发行的单曲《乐园》、《WHY》双双打入单曲公信榜前10名，创下2首单曲同时打入前10名的惊人记录，久居日本公信榜超人气R&B男歌手平井坚，以浓郁，细腻情感的歌声掳获了许多乐迷。

由F4翻唱平井坚"Gaining through Losing"而成的"流星雨"在华语地区大红特红，让他的名字开始在海外也被更多人所知道，于是他频频进出海外市场，到日本以外地区（台北，纽约等）开过多次演唱会，并于各地都获得良好的评价。在2003年，他在美国纽约"MTV Unplugged Live"上演出，成为首个受邀参加此类演出的日本男歌手。

2004年，作为电影《在世界中心呼唤爱》的主题曲而发行的平井坚个人的第二十张单曲"轻闭双眼"，令平井坚的事业成就升至巅峰。

这张《喜欢你的地方》（君の好きなとこ）是2007年平井坚二连发的第二弹，这首作为天海祐希主演的电视剧《演歌的女王》主题歌的单曲，在平井坚温柔嗓音的演绎下，温情而迷人。



本期levelup音乐台收录歌曲《喜欢你的地方》



本期levelup音乐台收录主打曲目《I Wish》

Happy Feet

• 发行时间：2006年

在帝企鹅家族中，只有一个办法能够让新生的小家伙得到大家的认可——拥有一副动听的歌喉。不幸的是，马伯是整个家族里唱歌唱得最差的那个，但他却是一个天生的舞蹈家，踢踏舞跳得出神入化。而他惟一的好朋友格洛丽亚，正好是整个家族当中最好的歌手，虽然他们俩自出生后就一直在一起，对彼此都有特殊的感觉，但格洛丽亚总是被马伯与众不同的节奏舞步困扰着，没有一副好嗓子的马伯，可能永远也找不到真爱了……

《快乐的大脚》刚刚荣获第79届奥斯卡最佳动画长片奖，该片用憨态可掬的小企鹅担任主人公，并凭借完美的CG技术再现南极冰雪世界令人流连忘返的奇幻天地，更令人惊喜的是该片盛大华丽的歌舞场面，导演米勒更是力邀好莱坞众多大牌影星加盟，罗宾·威廉姆斯，布兰特妮·墨菲，休·杰克曼，妮可·基德曼等都在该片中献声，演唱动听的"企鹅心曲"。诸多知名乐队也在片中担任配乐，融入了R&B、蓝调、拉丁、Pop、Rock等不同的音乐风格。本片最大的亮点就是将"踢踏舞"与企鹅的可爱步法巧妙融合，笨重、毛茸茸的企鹅成了轻快的"踢踏舞"精灵，米勒成功塑造了一场南极冰原上赏心悦目的歌舞剧。其中影片中的《心之歌》（Song of The Heart）还获得第64届美国电影电视金球奖最佳原创歌曲奖。

流行音乐·豆知识　乡村音乐（上）

乡村音乐（Country Music）出现于20世纪20年代，它来源于美国南方农业地区的民间音乐，最早受到英国传统民谣的影响而发展起来。最早的乡村音乐是传统的山区音乐（Hillbilly Music），它的曲调简单、节奏平稳，带有叙述性，与城市里的伤感流行歌曲不同的是，它带有较浓的乡土气息。山区音乐的歌词主要以家乡、失恋、流浪、宗教信仰为题材。

美国着名的乡村歌手有约翰·丹佛（JOHN DENVER）、肯尼·罗杰斯（Kenny Rogers）、乔治·斯雀特（George strait）、文斯·基尔（Vince Gill）、仙妮亚·唐恩（Shania Twain）等。

在美国乡村音乐史上，约翰·丹佛（JOHN DENVER）具有十分突出的地位，是七十年代最受欢迎的乡村歌手、词曲作家。约翰·丹佛是流行音乐和乡村音乐天才，是一名超级歌星。他那健康、清新的歌曲受到不同年龄、不同阶层的歌迷的喜爱。他既是演员，又是慈善家。他也是第一位访问过中国的美国乡村歌曲作者和歌手。

约翰·丹佛是音乐史上唱片最畅销的Top5头五名歌手，在多年的演唱生涯中，丹佛的歌曲专辑唱片曾先後获得过21次金唱片和4次白金唱片奖。1997年10月12日，他在飞机失事中丧生，年仅53岁。



电影空间

主持人 玛鲁斯



电影小术语

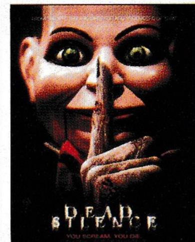
SCREWBALL COMEDY：神经喜剧，始于二十世纪三十年代的一种美国剧情片，特点是嘲讽、性坦白、罗曼史、滑稽奕梯之情境，以来自不同社会阶层可爱的人物为号召，并涉及动作激烈的事件。

预言

上映日期：2007年03月16日
类　　别：剧情/惊悚
导　　演：门南·亚波
主　　演：桑德拉·布洛克、朱利安·麦克马红、尼尔·朗
　　　　　马科斯·莱利·布朗
发　　行：哥伦比亚三星电影公司

琳达·汉森、吉姆夫妇以及两个可爱乖巧的女儿，组成了一个幸福温馨的四口之家。一所漂亮的大房子、时刻都懂得如何疼爱自己的好丈夫、以及两个漂亮女儿等等，所有这一切都显现着琳达这个成熟贤惠的家庭主妇是幸福的，人生堪称是完美的。直到有一天，在家里如往常一般操持家务的她，突然接到当地警察送来的一份通知。白纸黑字写着，她丈夫吉姆在开车途中，不幸遭遇一场突如其来的车祸而丧生。家庭妇女原本幸福美满的家庭就此粉碎，丈夫的葬礼成了她悲痛岁月的开始。

然而，在悲伤中煎熬了不久的琳达，有一天突然发现浴室中传来哗哗的水声却如此的奇怪和亲切，当她寻声看去，丈夫吉姆如往日一般安然无恙地在浴室里洗澡。原来，丈夫的车祸仅仅是一个即将发生的预言。此时尚未发生。然而，残酷的现实与失去亲人的噩梦却在此后时刻纠缠一处，不断地在精神上折磨着无助的琳达。而家庭主妇终于也忍受不住“恐怖预言”的折磨，决定依靠自己的双手和坚强的意志来拯救心爱的丈夫和原本幸福的家庭。于是，一场争分夺秒阻止惨痛悲剧发生的惊悚游戏轰然开始了……



死寂

上映日期：2007年03月16日
类　　别：恐怖/惊悚
导　　演：詹姆斯·温
演　　员：瑞恩·科万顿、艾姆博·瓦莱塔、鲍勃·冈顿
　　　　　唐尼·沃尔伯格
发　　行：环球影业

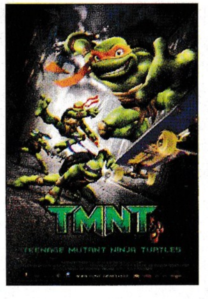
远离了自己的家乡——那个已经完全被人们甚至被任何地图遗忘的被称为“拉文思·法尔”的神秘小镇的杰米·亚申与丽莎·亚申夫妇在全新的地方重新开始了自己平静的生活。然而，那个关于曾经祖祖辈辈都流传着一段恐怖杀人故事的小镇的阴影似乎永远在他们的心底挥之不去。并且，直到有一天，妻子丽莎·亚申的离奇死亡使得杰米·亚申又不得不再次回到这个阴森可怖的小镇，寻找妻子的死因。

一次，杰米在返乡后与老父亲爱德华·亚申在自家的屋顶偶遇，显然，杰米眼前的这位老人已经饱受了病魔的折磨。还好他身边还有个比父亲年轻不少的刚刚入门的妻子埃拉·亚申陪伴。此时的杰米已经顾不上亲情，一心想迅速找出爱妻离奇被杀的原因。在病弱的老父亲爱德华的提点之下，杰米想到了流传于这个小镇多年的恐怖杀手玛丽·肖的可怕故事。玛丽·肖曾经是一位在这一带小有名气的腹语表演者，正当她事业巅峰之际被无故谋杀，而死后冤魂不散的玛丽·肖在多年之后仍不肯罢休，利用自己多年来亲手制作的多个面相恐怖的木偶借尸还魂，四处追寻仇家、屠戮他人。此次，与同样寻找真凶的杰米·亚申“不期而遇”。一场血腥恐怖的复仇战就这样在这个阴森弥漫的小镇里上演了……



忍者神龟

上映日期：2007年03月23日
类　　别：动画/动作/冒险
导　　演：凯文·门罗
配　　音：章子怡、帕特里克·斯图尔特
发　　行：莎拉·米歇尔·盖拉、凯文·史密斯
　　　　　华纳兄弟



野心家企图统治世界，一支远古怪兽军团借三千年一遇的九星连珠竟然复活，鬼脚忍者联合野心家共同作乱，纽约城将在数小时内毁于一旦，是忍者龟再次作战的时候了！

李奥纳多、米开朗基罗、多纳泰罗、拉斐尔！这四位属于80年代深刻记忆中的英雄偶像，将在大银幕上演又一场大战。这次他们要面对全新12只变种怪物、4个石头将军和1个千岁人魔。与此同时，忍者龟们内部矛盾越发激烈、斯普林特老师有可能死去，他们是否能全身而退？

在电子游戏、平面动画领域从业多年、首次执导动画长片的凯文·莫罗，借助能以假乱真的CG技术，带给我们最有型、最帅气、最能打、内心情感最有立体感的新一代忍者龟。官方陆续公布了近十段精彩片花，长棍、双叉刀、双截棍、武士刀四种武器的一招一式相当凌厉，忍者龟与怪兽兵团的极速追逐和短兵相接的震撼力，远远超过我们看到过的任何版本的忍者龟。我们为忍者龟的再次出招而兴奋叫喊，亦禁不住去追寻属于80年代的深刻记忆。无论你是否龟迷，必定会有你希望看到的画面。

最讨好中国观众的是请章子怡为片中女头目“卡莱”配音，因此该片尚未出现在中影引进片的名单上时，就引起了很高的关注。据悉《忍者神龟》已经通过审查，今年5月将在国内上映。



吴清源

上映日期：2007年04月26日
类　　别：传记/剧情
导　　演：田壮壮
主　　演：张震、张艾嘉、松坂庆子、伊藤步、柄本明、黄奕
地　　区：中国/日本

吴清源，出生于民国年代的围棋神童。11岁的他成为北洋军阀段祺瑞门下棋客，14岁初渡日本，乍来即与日本棋院大赛刚出炉的冠军较量，并中盘获胜；五年后，吴清源与日本新锐棋手共同创立围棋新布局，掀起一场围棋革命。1939至1956年间，吴清源凭个人之力打低全日本最顶尖的七位超级棋士，连胜“十番棋”，被誉为“昭和棋圣”。他以“95盘擂台赛式”的“十番棋”，令当时日本棋坛所有大师全部降格，创造了日本围棋界所称的“吴清源时代”。老年的他更发明“21世纪围棋”，抛弃其功利性，改为提倡其艺术价值，揭示围棋的高远境界……

著名导演田壮壮执导的影片《吴清源》自开机以来就被业界看做是2005年最值得期待的大片之一，筹备四年、斥资3000多万元、大牌云集、制作考究……这些都使这部影片有望成为人物传记片的经典之作。由于影片大部分在日本拍摄，拍摄具体情况少为人知。投资方内讧、亮相纽约电影节、罗马电影节、主演张震角逐金马奖、迟迟不在国内公映等等……《吴清源》在上映前就经过了一系列波折，直至2007年初，才公布了与国内观众见面的日期。届时各位棋迷、影迷一定能在银幕上了解到棋圣吴清源的一生。

[影讯] 《泰坦尼克号》情侣再聚首

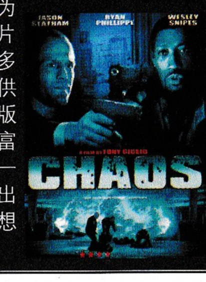
《革命之路》改编自理查德·叶慈发表于1961年的小说，描述了一对夫妇在二战后的生活状态，展现出战争对人们精神世界的摧残。

温斯莱特和莱昂纳多1997年共同出演了卖座商业大片《泰坦尼克号》，此后两人星途坦荡，分别出演了多部重量级影片，但再没有一起合作过。《革命之路》是两人十年之后首次合作。“梦工厂”制作部负责人亚当·古德曼把《革命之路》描述为“三个天才艺术家的一次非同寻常的合作”。莱昂纳多去年凭借《血钻》和《无间道风云》大出风头，但那都是华纳的作品。《革命之路》其实是莱昂纳多跟“梦工厂”的第二次合作，上一次是2002年的《有种来抓我》。温斯莱特也度过了忙碌的2006年，她出演的《身为人母》深受好评，她本人也借此获得了金球奖和奥斯卡最佳女主角的提名。

莱昂纳多·迪卡普里奥与凯特·温斯莱特将共同出演“梦工厂”的年度大片《革命之路》，这是两人继1997年的《泰坦尼克号》之后首度合作。

《乱战》有奖征集结局

投资近5000万美元的好莱坞悬疑动作大片《乱战》先于北美在全国各大影院正式公映。前日，在北京举行了一场小范围的《乱战》看片会之后，很多媒体记者对该片的悬疑设计给予了很高的评价，尤其是结尾，策划整个事件的幕后大佬到底有没有被抓，还都是个疑问。该片的导演托尼·基格里奥为了将悬疑进行到底，为该片设计了多个结尾并拍摄完成。该片非常丰富的悬疑设计决定了结尾存在多种可能性，导演的几种设计也只能提供参考。因此，目前他们把该片的北美版本设计成开放型的，公开向社会征集富有想象力的结尾。该片内地发行方的一位负责人表示，美国片方已向他们提出要求，重金征集中国观众自己的富有想象力的结尾。



数码 读书 音乐 电影 手机

玩转手机 主持人 Hikaru&乱舞

全球首款Windows Mobile 6中文版智能手机
联想ET600

- 上市时间：预计2007年4月下旬
- 操作系统：Windows Mobile 6.0 Professional 简体中文版
- 屏幕信息：26万色TFT彩色屏幕；240×320像素；2.8英寸。
- 网络频率：GSM 900/1800MHz with GPRS
- 电池信息：1100mAh；待机时间未知



3月16日，作为国产手机厂商领头羊的Lenovo联想移动在中国北京召开大型发布会，正式推出了他们最新款的智能手机——ET600。这是世界上第一部正式登场的采用最新Windows Mobile 6.0 Professional操作系统的智能手机，同时还拥有令人惊艳的15.8毫米纤薄机身和金属质感的外壳，一改以往智能手机厚重的形象。联想ET600配备了一块26万色的QVGA（240×320）分辨率TFT触摸屏，采用了一颗200万像素的自动对焦CMOS摄像头，支持第三方micro SD（T-Flash）存储卡扩展。但较为遗憾的是ET600的中央处理器为OMAP750，工作频率只有200MHz，与目前多普达在市场上推广的WM5系列手机类似，处理日常工作足够，播放一些比较精细的视频就未免有些捉襟见肘。Windows Mobile 6.0针对前一版本作了一些优化，并集成了Windows Live。这个进步可能没有WM2003到WM5那么明显，但细微之处的调整还是不少的，限于篇幅这里没法一一列出，相信有兴趣的玩家在使用过程中会慢慢体会到。

手游推荐

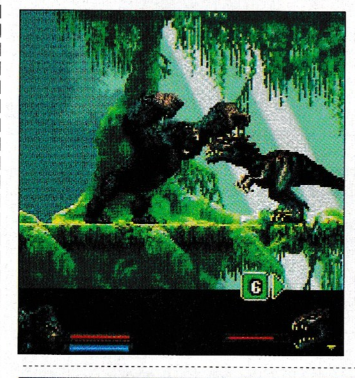
手机小常识：如何安装手机游戏？

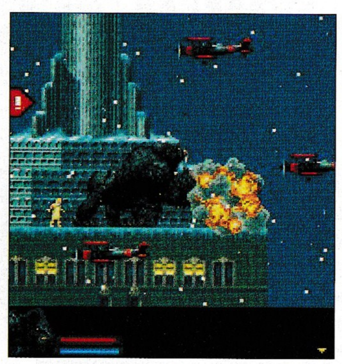
目前安装手机游戏的方法有两种，一种是通过手机网络直接下载并安装到手机上，另一种是通过电脑下载，之后通过蓝牙、红外、数据线等方式传输到手机中。通过电脑下载然后传至手机的安装方法因手机型号而异，例如摩托罗拉系列需要Java加载器等。一般java游戏带有两个文件，一个是jar，一个是jad，部分手机可能只需要jar文件即可。如果是MPN游戏，就必须解压缩，然后将里面的MPN文件全部按顺序传进手机。

金刚

类型：ACT　厂商：GAMELOFT　适用机型：诺基亚S60系列等

这是由GAMELOFT公司与《金钢》电影版同期推出的官方手机游戏，与电影版的成功相同，作为手机游戏，本作无论是画面、游戏性都可谓是上乘之作。本作采用层次感较强的2D画面，很好地表现出了森林的幽静和都市的热闹，角色的动作尤其是金刚的动作都制作得惟妙惟肖，尤为逼真，唯一的缺点是游戏画面发色数较少，偏单调。在游戏中，根据关卡的安排，我们有时需要操纵男女主角，这时我们要面对的巧妙布置的谜题，必须通过两人的互相配合才能顺利通过，有时也需要操纵金刚，它的主要动作是跳跃，当然也会出现如电影中一样需要与恐龙等庞然大物作战等精彩的战斗环节，这种设定在手机游戏中是比较罕见的，也正是本作最大的亮点所在。





孤岛悲歌

类型：AVG　厂商：新热力　适用机型：N70

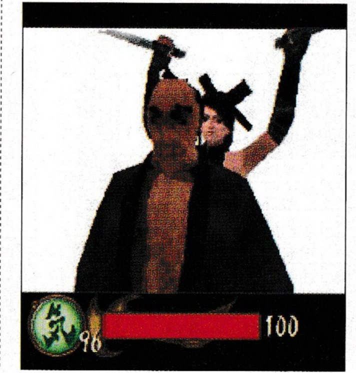
想知道国产手机游戏的尖端水平如何吗？试一下本作你就知道了。这是一款由新热力公司结合时下最流行掌机游戏的各种优点倾力制作的孤岛冒险游戏，游戏最大的魅力在于其中许多特性都是手机平台前所未见的，比如利用麦克风吹去桌面上的灰尘、将手机摄像头对准强光从而阅读胶片上的影像等，不错，在这里你会发现很多灵感都来自我们所熟悉的NDS。撇开这些令人惊异的手机游戏玩法，本作的游戏画面也让人眼前一亮，全3D即时演算的游戏画面，场景贴图十分精美，就连光影效果也作得相当到位，几乎把家用机平台能够用来装饰游戏画面的方法都用上了，在国产手机游戏中绝对空前。目前本作仅提供了N70的试玩版，对手机的要求较高，有条件的朋友赶快先睹为快吧。



天诛　彩女章

类型：ACT　厂商：FromSoftware　适用机型：诺基亚S60系列、索爱K、W系列等

本作是著名的忍者动作游戏《天诛》系列的手机版，与先前的2D版本不同的是，游戏采用了手机平台上为数不多的全3D引擎，更为人惊喜的是，本作游戏画面之细腻、人物动作之流畅都直逼PS版。除了游戏画面外，系列中经典的道具系统和忍杀系统都完美地保留下来，大家同样可以利用钩锁飞檐走壁，无声息地在敌人背后给予一击必杀，届时画面中也会出现忍杀时爽快无比的特写画面。总之，本作将让你在手机上体会到原汁原味的《天诛》。作为手机游戏中难得的全3D动作游戏，本作值得所有喜欢动作游戏的手机玩家一试。另外，本作一共分两个版本，首先推出的是这款以系列人气极高的女忍者彩女为主角的《彩女章》。

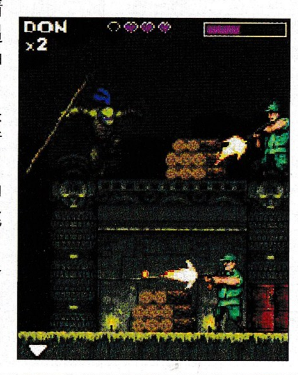




忍者神龟

类型：ACT　厂商：Ubisoft　适用机型：诺基亚S40、S60系列、索爱K、W系列等

在《忍者神龟》最新电影版即将上映之际，Ubisoft公司自然不会放过这大好机会，由此改编的游戏在登陆X360、PS2等多个家用机及掌机平台外，手机版也欣然问世。本作的剧情同样基于最新的电影版，纽约又接连遭遇了奇异事件，人们比以往更需要忍者神龟的帮助，然而拉斐尔、米开朗基罗、多纳泰罗三人却不知所踪，在这危急关头李奥纳多与老师开始着手寻找失散的忍者神龟，并共同为纽约的和平向邪恶势力宣战。游戏采用2D的画面，四位忍者神龟各自身怀绝技，他们那如杂耍般地跳跃、精彩的攻击组合技等都极大地丰富了游戏的动作性，除了普通的清版过关任务外，游戏中还会穿插赛车游戏等关卡，内容也颇为丰富。如果你是《忍者神龟》的FANS，就不应错过这款手机游戏。



以上介绍的手机游戏均收录在本期音乐台CD中。



想必此时各位《无双》饭正在苦战“大蛇”吧，中国玩家们当然在玩“《三国无双》系列”前就对三国的历史有一定认识了，类似《无双 大蛇》中的“关公战本多”这种剧情也就是当作笑话看看，可有位外国朋友就是非认准《三国无双》了，由此得出的人物分析可谓别开生面……本期的同人剧场是由大家的老朋友蝴蝶飞飞带来的《封印之剑》同人小说，敬请欣赏。本栏目文摘性质的文章均有稿酬提供，请作者到如下网址提交信息，我们将在收到信息后的三个月内核实发放。

http://www.levelup.cn/levelupbook/

看完8个笑话，顿悟8个人生道理

建筑师

一位夫人打电话给建筑师，说每当火车经过时，她的睡床就会摇动。

“这简直是无稽之谈”，建筑师回答说，“我来看看。”

建筑师到达后，夫人建议他躺在床上，体会一下火车经过时的感觉。

建筑师刚上床躺下，夫人的丈夫就回来了。他见此情形，便厉声喝问：“你躺在我妻子的床上干什么？”

建筑师战战兢兢地回答：“我说是在等火车，你会相信吗？”

【顿悟】有些话是真的，却听上去很假；有些话是假的，却令人无庸置疑。

引诱

英国绅士与法国女人同乘一个包厢，女人想引诱这个英国人，她脱衣躺下后就抱怨身上发冷。先生把自己的被子给了她，她还是不停地说冷。“我还能怎么帮助你呢？”先生沮丧地问道。

“我小时候妈妈总是用自己的身体给我取暖。”

“小姐，这我就爱莫能助了。我总不能跳下火车去找你的妈妈吧？”

【顿悟】善解风情的男人是好男人，不解风情的男人更是好男人。

调羹

麦克走进餐馆，点了一份汤，服务员马上给他端了上来。

服务员刚走开，麦克就嚷嚷起来：“对不起，这汤我没法喝。”

服务员重新给他上了一个汤，他还是说：“对不起，这汤我没法喝。”

服务员只好叫来经理。

经理毕恭毕敬地朝麦克点点头，说：“先生，这道菜是本店最拿手的，深受顾客欢迎，难道您……”

“我是说，调羹在哪里呢？”

【顿悟】有错就改，当然是件好事。但我们常常却改掉正确的，留下错误的，结果是错上加错。

穿错

饭厅内，一个异常谦恭的人胆怯地碰了碰另一个顾客，那人正在穿一件大衣。

“对不起，请问您是不是皮埃尔先生？”

“不，我不是。”那人回答。

“啊，”他舒了一口气，“那我没弄错，我就是他，您穿了他的大衣。”

【顿悟】要做到理直气壮，并不是件容易的事情。理直的人，往往低声下气；而理歪的人，却是气壮如牛。

回电

一个苏格兰人去伦敦，想顺便探望一位老朋友，但却忘了他的住址，于是给家父发了一份电报：“您知道托马的住址吗？速告”

当天，他就收到一份加急回电：“知道。”

【顿悟】当我们终于找到最正确的答案时，却发现它是最无用的。

伤心故事

有三个人到纽约度假。他们在一座高层宾馆的第45层订了一个套房。

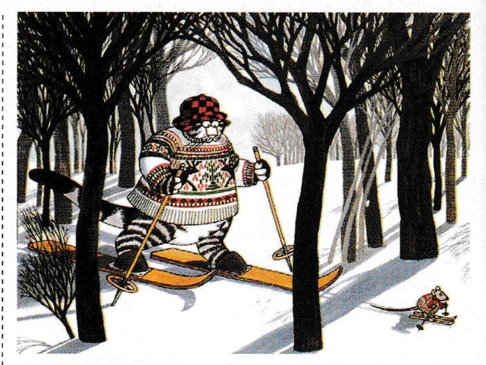
一天晚上，大楼电梯出现故障，服务员安排他们在大厅过夜。

他们商量后，决定徒步走回房间，并约定轮流说笑话、唱歌和讲故事，以减轻登楼的劳累。

笑话讲了，歌也唱了，好不容易爬到第34层，大家都感觉精疲力竭。

“好吧，彼德，你来讲个幽默故事吧。”

彼德说：“故事不长，却令人伤心至极：我把房间的钥匙忘在大厅了。”



【顿悟】我们痛苦，所以幽默；我们幽默，所以快乐。

卖书

一个很有名的作家要来书店参观。书店老板受宠若惊，连忙把所有的书撤下，全部换上作家的书。作家来到书店后，心里非常高兴，问道：“贵店只售本人的书吗？”

“当然不是。”书店老板回答，“别的书销路很好，都卖完了。”

【顿悟】“拍马屁”是个奇怪的词：你像是在奉承他，又像是在侮辱他。

帮忙

在邮局大厅内，一位老太太走到一个中年人跟前，客气地说：“先生，请帮我在明信片上写上地址好吗？”

“当然可以。”中年人按老人的要求做了。

老太太又说：“再帮我写上一小段话，好吗？谢谢！”

“好吧。”中年人照老太太的话写好后，微笑着问道：“还有什么要帮忙的吗？”

“嗯，还有一件小事。”老太太看着明信片说，“帮我在下面再加一句：字迹潦草，敬请原谅。”

【顿悟】你若不肯帮忙，人家会恨你一个星期；如果帮得不够完美，还不如…… LU

中国百将：一个成语一个人

1	磻溪垂钓——吕尚	西周
2	吴宫教战——孙武	春秋
3	剑赠渔父——伍员	春秋
4	吮卒病疽——吴起	战国
5	穰苴斩监——田穰苴	战国
6	马陵伏弩——孙膑	战国
7	火牛破敌——田单	战国
8	济上劳军——乐毅	战国
9	雁门纵牧——李牧	战国
10	肉袒负荆——廉颇	战国
11	坑弃万军——白起	战国
12	登坛拜将——韩信	西汉
13	细柳式车——周亚夫	西汉
14	鸿门闯宴——樊哙	西汉
15	冥山射虎——李广	西汉
16	钳徒论相——卫青	西汉
17	渡河受款——霍去病	西汉
18	高平斩使——寇恂	东汉
19	荒亭进粥——冯异	东汉
20	受檄击郾——贾复	东汉
21	无终夺军——吴汉	东汉
22	宫台望战——耿弇	东汉
23	冰合滹沱——王霸	东汉
24	城门断限——臧宫	东汉
25	雅诃投壶——祭遵	东汉
26	聚米为山——马援	东汉
27	疏勒拜泉——耿恭	东汉
28	投笔封侯——班超	东汉
29	酹酒还金——张奂	东汉
30	增灶断追——虞诩	东汉
31	祁山伐魏——诸葛亮	三国
32	水淹七军——关羽	三国
33	当阳退敌——张飞	三国
34	截江救主——赵云	三国
35	智灭三帅——姜维	三国
36	合肥陷阵——张辽	三国
37	牙门建纛——典韦	三国
38	街亭绝汲——张郃	三国
39	阴平凿险——邓艾	三国
40	赤壁纵火——周瑜	三国
41	神亭搏战——太史慈	三国
42	酎酒厉兵——甘宁	三国
43	火焚连营——陆逊	三国
44	轻裘缓带——羊祜	西晋
45	铁锁沉江——王濬	西晋
46	塚闲埋肉——周访	西晋
47	宫台运甓——陶侃	东晋
48	长桥搏蛟——周处	东晋
49	蒙冲泝渭——王镇恶	南北朝
50	唱筹量沙——檀道济	南北朝
51	望蔡伏兵——周山图	南北朝
52	观矛折树——羊侃	南北朝
53	齐镳射猎——杨大服	南北朝
54	射还赏格——韦孝宽	南北朝
55	岐亭攻栅——杨素	隋
56	威临突厥——韩擒虎	隋
57	单骑赌胜——史万岁	隋
58	一箭双雕——长孙晟	隋
59	对开幕府——柴绍	唐
60	殿前夺矛——尉迟恭	唐
61	天山三箭——薛仁贵	唐
62	免胄见酋——郭子仪	唐
63	策降二将——李光弼	唐
64	登堤斩将——白孝德	唐
65	杀妾飨士——张巡	唐
66	射嵩辨贼——南霁云	唐
67	雍邱固守——雷万春	唐
68	火焚攻具——韩游	唐
69	袒呼决阵——李嗣业	唐
70	披心示贼——马燧	唐
71	隧陷云梁——浑瑊	唐
72	锦裘督战——李晟	唐
73	雪夜入蔡——李愬	唐
74	穴城出击——石雄	唐
75	林中夺马——柴再用	五代十国
76	棘林赤足——王彦章	五代十国
77	鎚中野乂——周德威	五代十国
78	焚香禁杀——曹彬	北宋
79	微服度関——狄青	北宋
80	单骑赴州——宗泽	北宋
81	注水冰城——杨延昭	北宋
82	水战杨么——岳飞	南宋
83	桴鼓助战——韩世忠	南宋
84	点军纵鸽——典端	南宋
85	回军斩将——伯颜	元
86	里门举狮——史弼	元
87	伏阶称罪——徐达	明
88	超登采石——常遇春	明
89	威慑婺州——胡大海	明
90	杀虏焚辎——李文忠	明
91	白石济师——沐英	明
92	立斩三酋——沈希仪	明
93	一鼓夺山——傅友德	明
94	楼船击倭——俞大猷	明
95	阵演鸳鸯——戚继光	明
96	督师御寇——秦良玉	明
97	威平西域——年羹尧	清
98	金阙奏凯——左宗棠	清
99	断锁横江——彭玉麟	清
100	扬旗贼溃——鲍超	清

热笑话>> 有一天母鸡在鸡窝里下了一个蛋，三只公鸡过来对其评论。第一只公鸡说：“太小了！”第二只公鸡说：“不圆！”第三只公鸡说：“不够白！”母鸡在一旁无奈地说：“要不你们下一个看看！”

历史上十大隐蔽得很好的伪君子

首先说明评选十大伪君子的标准：
第一，他们是伪君子，不是大恶人，所以凶狠好杀的秦始皇、楚霸王等人都不算；
第二，他们都是隐蔽得很好的伪君子，到现在还受到称赞，至少还存在争议，象王莽那种生前就被揭穿的，虽然也是伪君子，但属于不高明的伪君子，所以也没有列入。

这十大伪君子按照时间为序，分别是：

舜

舜本来出生贫寒，他的父亲是个盲乐师，知子莫若父，瞎眼的老音乐家对自己儿子的底细知道得一清二楚，几次想杀了他，可都被舜逃脱了。后来舜得到了尧的信赖而步步高升，等到掌握了大权之后，就把尧的儿子丹朱杀死，把尧囚禁起来，强迫尧把王位“禅让”给他，另外还接收了尧的两个女儿。他是中国历史上第一个搞“禅让”的人。曹丕娶了汉献帝两个女儿，又逼迫汉献帝禅让之后，得意洋洋地说：“现在我才知道古代的禅让是怎么回事了！”

伊尹

伊尹是汤的宰相，汤死后，他辅佐汤的儿子太甲，但不久以后，他就罗列了一堆太甲的罪名，把太甲囚禁在桐宫，自立为王。三年后，太甲在忠于自己的臣子帮助下逃脱，回来诛杀了伊尹。后来，伊尹的形象受到美化，主要是一些执掌权力的大臣想用伊尹做例子，废除他们所不喜欢的皇帝。只要看看后来那些自命伊尹的人，他们和皇帝其实都是你死我活的关系：霍光（死后全家被杀）、董卓（被杀）、孙竣（后来全家被杀）、司马昭（死后儿子篡权）……



刘备

当人们说吕布是三姓家奴的时候，常常把刘备给忘了。刘备起先跟着刘焉，再追随公孙瓒，陶谦给了他一些军队他就投了陶谦，没多久陶谦不明不白死了，两个儿子也死于非命。刘备在徐州混不多久地盘让吕布夺去，他就厚着脸皮在托庇在吕布门下，但吕布终究不信任他，他就随曹操灭了吕布，可一到京城，他又企图对曹操下毒手，最后在徐州反曹，失败后投袁绍，看袁绍不行又投刘表，刘表死后，一个儿子投降了曹操，另一个儿子在刘备手里，年轻轻地据说酒色过度死了。周瑜打败曹仁得到荆州，刘备却厚着脸皮借了荆州一直不肯还，直到最后决裂。刘备最后一次背叛是老上司刘焉的儿子刘璋，《三国演义》里说他不肯夺同宗的地盘，那是胡说八道，他可热心着呢。

诸葛亮

诸葛亮在刘备死后，排挤原来益州的大臣李严等人，执掌大权，还用老子教训儿子的口气对刘禅说话，开一堆名单要刘禅信任，还说宫中府中，俱为一体，意思是全得听他诸葛亮的。可惜诸葛亮死得早，他死的时候儿子也还小，所以没来得及篡位，但是南诸葛，北司马，他们的招数是相似的。

李世民

这个一代明君，有过屠城的记录，也有过杀害兄弟，劫持父亲，篡夺皇位的历史，而且把弟媳妇也收罗进宫来做自己的妃子，完全是个残忍、好杀、好色的家伙，不过唐太宗很会做秀，他杀死兄弟后见高祖，吮着高祖的乳头大哭那一段实在有点恶心人。他不仅改写了历史，还故意在史书里留一段故事，表示他自己是无权过问史书记录的。唐太宗曾嘲笑秦皇汉武迷信不老金丹，最后自己因为吃了金丹中毒而死。

赵构

当人们世世代代通骂秦桧的时候，可曾想到，秦桧不过是一个帮凶而已，没有皇帝的旨意，哪里来十二道金牌，没有皇帝的默许，秦桧怎么可能把一个地位相当于副宰相的大将军以莫须有的罪名冤杀，后来秦桧等人作为替罪羊永远跪在岳飞墓前，宋高宗却啥事没有。

朱熹

朱熹是程朱理学的代表人物，主张“存天理、灭人欲”，在道德上要求非常苛刻，他还用程伊川“饿死事小，失节事大”的理论劝友人的妹妹守节，但他自己却有过逼嫁守寡的弟媳妇以侵夺亡弟产业的隐事。另外，朱熹为了打击报复不赞成自己观点的唐仲友，将一名叫严蕊的妓女严刑拷打，企图逼她承认与唐有男女关系，结果被严蕊拒绝，从这件事看，这个道德家的思想境界不如一个妓女。

海瑞

海瑞有个女儿，才七岁，因为偷吃了别人一个饼，海瑞逼她活活饿死，其实这么小的孩子还不可能自杀，实在是被饿死的。管仲说：易牙为了讨齐恒公的欢心，把自己儿子煮了给他吃，这种人残忍到极点，为了荣华富贵什么事也做得出来，千万不能信任。相比之下，海瑞为了维护自己清官的声誉，能把自己七岁的女儿饿死，其实他的本质和易牙是一丘之貉。

弘历

乾隆帝弘历是个文化的摧残者，但他不像秦始皇那样焚书坑儒，弄得血出刮拉，而是大力提倡小学，让儒们皓首穷经，不问世事。他编订的四库全书，收罗了大量珍本孤本，肆意篡改，再把原著毁掉，许多文字都被改得走了样，特别是涉及对女真人和满人的地方，甚至骂“虏”、“鞑”的都不能幸免。另外乾隆还有一个嗜好，就是把他鉴赏过的古书画都盖上一个八寸见方的“乾隆御赏”，有些画宽不过一尺，也照盖不误，很多名画就被他盖得大煞风景。

洪秀全

一个落第书生，摇身一变成了邪教总头目，还建立了一个政教合一的割据政权，把基督教的教义改得滑稽可笑的闹剧。本来他身死国灭，已经证明了他人间天堂神话的破产，但后来又被打扮成农民的代言人，民族英雄，所以这个人还是要拎出来。

倒立的老鼠

从前，有一个87岁，名叫拉本的老人。一生中，他一直过着宁静祥和、悠然自得的生活。他虽然很穷，但是很快乐。当拉本发现他的屋子有老鼠时起先他并没有因此而烦恼。但是老鼠成倍地增加，它们开始骚扰他的生活。老鼠继续成倍增加，终于用一天，他再也无法忍受这一切了。“老鼠太多了，”他说，“这简直是太过分了！”他步履蹒跚地走出屋子，沿街来到了一家商店。在那儿他买了一架捕鼠器、一块奶酪和一些胶水。回家后，他在捕鼠器的下面涂了些胶水，并把它们固定在天花板上，然后，他小心翼翼地把奶酪作为诱饵，引诱老鼠出来。那天晚上，当老鼠从洞中出来时，看到了天花板上的捕鼠器，它们觉得这简直是个天大的笑话。老鼠们在地板上走来走去，相互轻轻推搡着，用它们的前爪向上指指，随即高声大笑起来。毕竟，这是多么愚蠢啊，把捕鼠器按在天花板上。

第二天早上，当拉本从楼上下来时，看到捕鼠器中没有一只老鼠，他笑而不语。他端来一张椅，在椅子脚的底部涂上胶水，然后把椅子倒过来粘在天花板上，就靠在捕鼠器的旁边。他如法炮制地放置了桌子、电视机和电灯，他把地板上的每样东西都倒置过来粘在了天花板上，甚至把一小块毯子也放上去了。

第二天晚上，当老鼠们从洞里出来时，它们依然对昨晚的事谈论不休，嘲笑所看到的一切。但是现在，当它们抬头看天花板时，突然，它们都止住了笑，被惊呆了。

“天啊！”一只老鼠叫道，“看那儿，那是地板！”

“上帝啊！”另一只老鼠也叫道，“我们一定是站在了天花板上！”

“我开始感到有些头昏眼花了！”又有一只老鼠说。

“我的大脑充血了。”另一只老鼠说。

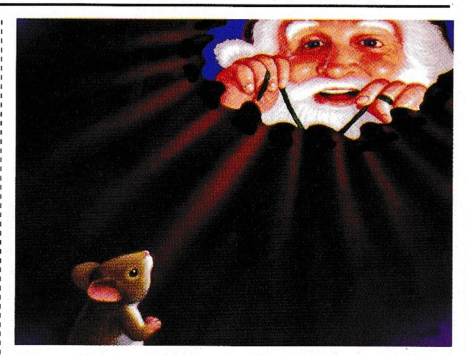
“这太可怕了！”一只长着长胡子的年岁很老的老鼠说，“这简直是太可怕了！我们必须立刻采取行动！”

“我不能再继续靠我的头站立了，否则我会昏过去的！”一只年轻的老鼠大声叫道。

“我也是！”

“我受不了了！”

“救救我们！谁快来帮帮我们！”

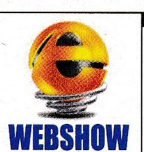


它们的情绪开始异常激动。“我知道该怎么做了。”那只年长的老鼠说，“我们必须倒立，那样我们就会站着了。”它们都顺从老者的指示，开始倒立。过了很久，由于血液急速地流向大脑，它们一个接一个倒下了。

第二天，当拉本从楼上下来的时候，看到地板上横七竖八躺着很多老鼠，他迅速地把老鼠收集起来，统统扔进了篮子里。

冷笑话

一个小偷被警察追得急了，想翻过围墙逃跑。警察不紧不慢地说：“你别费神了，我从前可是踢足球的。”小偷一听，知道碰上了翻墙高手，只得无奈地束手就擒。





电脑耗电知多少？

一般地，电视机的耗电量在80W以下，电脑大约在250——400W之间。一台电脑每个月的耗电量：假如每小时为300W×一天开10小时×一个月30天=90KW，即90度电，这只是一个保守的估计。（显示器耗电:15英寸、17英寸、19英寸显示器耗电量分别在60W、80W、100W左右）。

一份由加拿大某大学提出的报告指出，最新的电脑如果拥有省电功能，每小时待机耗电约35W，约比一个一般亮度的灯泡稍高，尽管这一浪费对个人影响不大，但若全球所有的电脑长时间待机，每小时浪费的电量就非常惊人。

电脑在睡眠状态下也有能耗，约为7.5W，令人费解的是在Windows Xp下进入待机时耗电竟达到51.48W！说明主板此时为了保护数据，还在消耗着不小的电能；即便关了机，只要插头还没拔，电脑照样有能耗，约为 4.81W！像遥控器和智能开关等在让电器用起来更为顺手的同时，也给电器增加了一项额外能耗——待机能耗。

经常可以看到一些家庭或单位的显示器装有视保屏，原本是为了减少显示器对人体的电磁辐射，其实这是一个误区。试验证明，视保屏对电磁辐射的防护并无多大作用，相反，加装之后会导致图像亮度降低，为了得到理想的图像，用户又将显示器的亮度调高，加重了显示器的负荷，导致电磁辐射不降反升，无形中又增大了耗电量，实在是得不偿失。所以，对于已经通过TCO系列认证的显示器完全可以放心使用，没有必要加装视保屏。

下面有一些节电节能的建议和措施：

1.暂停使用电脑时，如果预计暂停时间小于1小时，建议将电脑置于待机，如果暂停时间大于1小时，最好彻底关机。

2.平时用完电脑后要正常关机，应拔下电源插头或关闭电源接线板上的开关，并逐步养成这种彻底断电的习惯，而不要让其处于通电状态。

3.不用的外设像打印机、音箱等要及时关掉。（音箱是耗电大户）

4.像光驱，软驱、网卡、声卡等暂时不用的设备可以在BIOS里屏蔽掉。（功耗不会下降太多，长时间来看还延长了设备的使用寿命）

5.使用CPU降温软件。

6.降低显示器亮度。在做文字编辑时，将背景调暗些，节能的同时还可以保护视力、减轻眼睛的疲劳强度。当电脑在播放音乐、评书、小说等单一音频文件时，可以彻底关闭显示器。

7.很多DIY们热衷于超频。作为技术试验未尝不可，如果在不超频一样能完全满足性能需要时，还是尽量少超频，既节能又稳定还安全。



雨 夜

文：sayoru

雨依旧在下，我撑着伞独自走在大街上。这样的雨很容易勾起内心深处的记忆。

充斥着我的思维的是那个男人的身影，挥之不去，若游丝一般紧紧缠绕着我。

丛林里的对峙，清晰得如同昨天发生的事。那是我第一次失败，也是最后一次，因为从那天开始我逃离了组织，在这个城市的一角隐居。最后一次任务以失败告终，这对于身为杀手的我是一个难以忘却的耻辱。

——然而对手是他，所以例外。

我是Alpha，隐藏于黑暗中的杀手。

习惯了城市的生活，感觉身体里的野性一点点地消失。我已经不在乎了。Kinber Gold Match被我丢在了抽屉最深的地方，再也没碰过。我真的无所谓，毕竟我还是一个“人”。

路，似乎没有尽头。

墨绿色的雨衣与我擦肩而过，熟悉的感觉。我停下，转身。

“Solid Snake。”干涩的不像是自己的声音，竟有些颤抖。

背对我的男人仿佛受到巨大的震撼。在他转向我时，我清楚地辨出那张棱角分明的脸。

时间在他脸上留下的痕迹显示着曾经的相遇是很久以前的事了。记忆中的他与眼前的人有着不少的差别。他不再是那时的他，我也是如此。

我笑了，淡淡的。在别人看来，应该还是平静得冷漠。

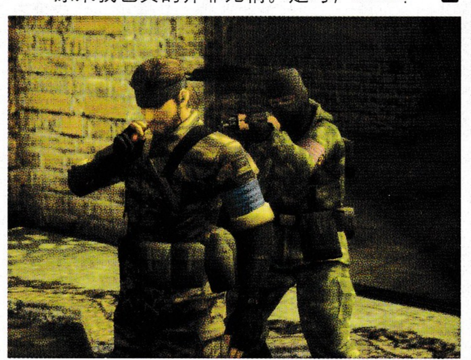
看着他无声地说出我的名字，我知道他还记得我。这样也就足够了。

他没有多做停留。我能猜到他一定又要执行任务——雨衣下的夜行衣可以证明我的猜测。于是我默默地注视他向我走来的方向离去。

任凭风吹走手中的伞，让雨淋湿全身。泪水随雨水滑落。

“你并不是没有感情。”他这样说过。

原来我也真的并非无情。是吗，Snake？





健康几法

·常梳头： 每日至少要保持梳发两次，每次60多梳，可明目、清脑、祛风、活血、增进肾功能，防脱发， 坚持经常，必然受益。

·常擦洗： 每次洗脸后，用双手擦面部10余次，能振奋精神使工作有朝气。

·常运目： 长时间用目后，要先运转眼珠，再闭目净养，视力特别明亮，方法是：从左而上，从右而下，往返调整10余次。

·常按耳： 按摩双耳能补肾、健脑、防耳聋。方法是：用双手按摩耳轮，不拘数遍，以热为度。

·常叩牙： 每日早晨叩牙30多次，能生津、健齿、食之有味。方法是：上下牙叩响，津液咽下。

·常运动： 生命在于运动。如不经常运动，肌肉关节就要萎缩。方法是：腰常伸、腹常收、肢常摇；夏游泳、冬慢跑、春秋踏青、经常做体操、积极参加力所能及的体脑力劳动，可以得到综合性的锻炼。

·常沐浴： 沐浴有三种：日光浴、空气浴、清水浴。可根据具体情况选择。

·常洗脚： 每晚临睡前用适度的热水洗脚，为保健秘诀之一。洗脚后按摩涌泉穴30多次，有利于睡眠，冬季洗脚更有神效。

·常养气： 古人说“酒色财气”视为害人的毒汁，这就要有正确的观点对待之。要从“精神愉快、心情舒畅、遇事不怒、思想宽广、饮食有节、起居正常、劳逸接合、锻炼至上、增强抵抗、万事无恙”等方面加以努力，保持良好的心态。

·讲营养： 营养是生命的物质基础，蛋白质、热能、辅助营养素，这三大类缺一不可。药食并养，以食为主，荤素并举，以素为主。

·讲卫生：实践证明：讲卫生少生病，饮食要谨慎、蔬菜、水果要洗净，饭前洗手，饭后漱口，锅碗筷勺等餐具要清洁，穿着及居住环境要干净。

·常开笑： 笑声伴随生活，无时无处不能少有，笑在胸腔，肺部扩张，呼吸正常；笑在肚里，产生胃液，帮助消化，增进食欲，促进代谢，笑在全身，兴奋整体，睡眠香甜，精神振奋，心胸开颜，工作起劲。笑是一门学问，常笑、微笑、大笑、都能有效地治疗人们的神经衰弱，忧郁症等精神疾病。但一定要适度，尤其患有高血压、心脏病、心肌梗塞等，不可以大笑，只宜微笑。

·常养神： 神指心力、心劲。是身体之主，生死之本，善恶之源。八小时工作时间要专心致志，其余的时间及双休日要根据自己的爱好和特长寄情趣于一技之长，以乐促健。

·常欢心： 紧张、焦虑、恐惧是健康的大敌。对于各种不良的刺激要沉着应付，冷静处理达到化险为夷。古人说的好：心诚意正思虑除，顺理修身去烦恼。

热笑话 男：世界最长舌的是女人。女：不对吧，我倒觉的世界上最无聊的是男人！男：跟你说一个例子，你昨天是不是和小咏为了一件小事争了三小时？女：这，这，你怎么知道！？男：我从头听到尾！





一个老外分析三国人物

西方人对于中国的理解往往局限于唐朝、清朝以及共产主义中国三个时期，结果就忽略掉中国其它时期所隐藏的有趣历史。所以，当我们第一次见到《真·三国无双》里那些手持巨大武器的英雄们时，很难把他们跟隆与肯或者其他日本武士区别开来，也不能理解整个亚洲——也许在东亚这种兴趣更为明显——对三国时代的兴趣有多么狂热。这种狂热是如此的持久，以至于我的一位华裔朋友说：一个不知。

不知道三国的中国人就好像一个不知道曼尼·拉米雷斯与奥堤兹的波士顿红袜队球迷一样不可思议。

令人遗憾的是，我们对三国的了解，却恰好和大部分中国人对拉米雷斯的熟悉程度相当。我的很多朋友喜欢打《真·三国无双》，当我问他们为什么，他们只是回答："这很酷"、"这很爽"或者更糟："我喜欢胡乱砍人。"（后者实在不该玩游戏，他应该去看德州电锯狂人）。这是一件让人感到尴尬的事情，我们很喜欢一个东西，却压根不知道那是什么。这总让人联想到现在坐在白宫里的那个共和党的傻瓜，他很喜欢伊拉克，但却压根不知道那里藏着些什么武器，结果他的理由只是"喜欢胡乱砍人"。

所以，我觉得有必要作一些研究来避免这种尴尬局面，并与你们分享。这样一来，下一次当中国人问我们"你觉得吕布怎么样？"时，我们不至于只是回答"哦耶，他是个不赖的家伙"。为此，我搜集了一些相关的英文资料，并且很幸运地找到了Dr.MoosRoberts翻译的《三国演义》。虽然我没时间读完它，但作为一本带有人名索引的工具书，它对于我的研究很有帮助。

本文并非要象塔西陀或者吉本一样把三国写成一部规模宏大的通史，而是通过对其中一些英雄——他们绝大多数都出现在《真·三国无双》中——的介绍来对那一个伟大时代有一个感性的认识。这样一来，下次在朋友聚会时聊起，你就可以装作不经意地对他们说："嘿，迈迪，你错了，要不要赌十块钱？"

曹操

毫无疑问，曹操并不好用，但这仅限于在游戏里。实际上曹操是一位毁誉参半的强大君主，他有着和拿破仑一样的个头，统治着将近二分之一的中国领土，并曾经有机会占领另外二分之一。人们往往折服于这位君王的个人魅力和野心，也对他喜怒无常的个性感到胆颤心惊。他的敌人甚至称呼他为"东方的尼禄"（-_-b）

作为最典型的一次事例，他曾经提醒他的侍卫们："我在梦中喜欢杀人，请不要靠近我。"结果当一位侍卫想走近替他拉好被子时候，就被这位装睡的君主杀掉了。据说无论是曹操本人还是刺客们都天真地认为这种手段能够有效地遏制暗杀，从此没有人敢冒生命危险靠近他。这种暴戾传统在曹操的军队里得到了继承，在魏国发生人质劫持事件是件高风险的事，因为军队们都得到了曹操的直接命令，要求他们把劫持者与人质一同杀死。

这种嗜杀偶尔也会波及到他的大臣们，比如一位叫荀彧的大臣就因为反对他谋杀汉朝最后一位皇帝而被迫自杀；另外一位大臣杨修仅仅因为使用"鸡腿"作为通用口令而被处死——大概曹操本人觉得受到了愚弄，或者他单纯不喜欢吃鸡腿。甚至连他的主治大夫——三国时代最有名的医生华佗——也难逃一死；因为他提出了过于大胆的开颅手术方案，以至于曹操认为这等同于谋杀。这一点倒可以理解，毕竟那是在公元三世纪，曹操有权说不。

而这位暴君的另外一面却是一位才华横溢的诗人，他和他的两个儿子并称为"三位最伟大的曹姓诗人"。他的许多诗作流传到现在，人们在他的诗歌中看到的是一位充满人文精神的反战主义者——不过这位诗人偶尔也会对诗歌批评家痛下杀手，这一点在现代纽约已经变成了一项传统。

尽管曹操的残暴为人所共知，但还是有许多英雄聚集在他的麾下，因为他毕竟是一位不可否认的领袖人物，而且在军事上很有天分。曹操的崛起是一个曲折而艰苦的过程，他最早是以讨伐董卓的十八位地方领主之一的身份出现，并趁机扩充自己的势力。他在经济领域的一项屯田政策最终帮助他解决了致命的后勤问题；而"挟天子以令诸侯"，让其他领主因顾忌皇帝的安危都不敢轻举妄动。经过漫长征战，他逐渐消灭了中国北部的绝大部分领主比如袁绍张秀和陶谦，并将军队布置在长江北岸，企图击败南方的吴国与蜀国。

这一侵略行为被及时制止了，他的海军在赤壁遭到了毁灭性的打击，击败他的却是一位喜好鉴赏音乐的指挥官周瑜。以这一标志性事件为分界，扩张的魏帝国到达了极限。在接下来的战争中，曹操成功阻止了蜀国和吴国在南部边境的反击，在西北却丢失了一大片土地。历史书上将这种颓势解释为曹操本人的衰老。尽管如此，曹操还是在死后留下一个稳固的帝国，并由很多英雄守护。

和扩张性的帝国发展一样，曹操的私生活也带有强烈的侵略风格。曹操家族一直都有抢夺别人妻子的传统，这也许来源于北方蛮族的某些特性。曹操本人曾经与一位投降领主张秀的妻子强行过夜，结果愤怒的张秀重新反叛并袭击了曹操的住所，导致曹操损失了一位忠诚的卫士长典韦和他的侄子；在讨伐吕布的战争中，曹操霸占了吕布手下一位将军秦宜禄的夫人，这一次激怒的是同样喜欢秦夫人的关羽，他最后选择离开曹操，并杀死了五名守将；还有一则未经证实的谣言说他甚至对大乔和小乔抱有兴趣，并为此发动了侵略吴国的战争——就如同讨伐特洛伊的门内劳斯一样。大乔是吴国皇帝哥哥的妃子，而小乔则是周瑜的夫人，我们现在可以想象为何曹操遭遇到那么惨重的失败。

而曹操的儿子曹丕完美地继承了他父亲的这一血统：他的夫人原本是袁绍第二个儿子的妻子甄妃，在决定性的官渡之战后曹丕将她作为战利品据为己有。然而这并不是终结，因为曹丕的弟弟曹植同样拥有曹操的基因，于是他对自己哥哥的妻子也产生了兴趣，并写了隐晦的情诗表达自己思念。曹丕因此囚禁了曹植，勒令他在七步之内作出一首诗来，否则就得死。中国的诗歌很短，一般只有四行，于是曹植凭借自己的才能逃过一死。感谢上帝，那时候中国人——尤其是曹丕——还不了解十四行诗。

刘备

刘备的人种一直是个广为人争议的话题，据史书描述他的耳垂很大，可以垂到肩膀，而手臂的长度甚至可以不弯腰就碰到膝盖。我想加内特或者海军上将罗宾逊应该可以勉强作到后一项，而长耳垂我只在一些作为艺术品的印度佛陀雕像上看到过类似的例子。所以我的结论是，如果不是中国历史学家有意夸张的话，那么刘备也许是个有着印度血统并符合NBA选秀标准的大个子，并且有返祖现象，因为按照人类学的观点，现代人种不可能同时具备这两种特性。

刘备的身世充满了矛盾与谜团，他自称是皇室成员，但出身却只是一名普通的手工业者，家谱只能证明他与汉王朝的皇室有着极为遥远的血缘关系。不过这并不妨碍刘备成为一名野心勃勃的政治家，他擅长沟通，精力旺盛，善于用狂热的演说来鼓舞群众；他的皇室身份则为汉朝残余的保皇党们提供了效忠的对象。所以很快就有一批英雄汇集到他的手下，其中包括了关羽，张飞和赵云。不幸的是，刘备拙劣的军事才能抵消了他在人际关





系方面的成就，他的前半生一直在各大领主之间到处漂泊——其中甚至包括曹操和孙权——仿佛是圣赫勒拿岛上的拿破仑：高贵，为人敬重，但一无所有。

这种窘迫持续到了赤壁之战前，刘备得到了三国时期乃至中国历史上最为睿智的黎塞硫式的宰相——诸葛孔明。刘备缺乏计划性的军事行动被及时纠正，诸葛孔明预测到了未来的战略均势，并据此制订了进攻四川的计划，这一次他们成功了。但很快这种胜利被吴国背叛，愤怒的刘备固执地决定给吴国一点教训，并拒绝听取任何人的意见。结果他被吴国的另外一名年轻将领陆逊击败，以战败者的身份死在了白帝城。

中国人在评论曹操刘备以及另外一位君主孙权的时候，总喜欢使用天时地利人和（RightTiming,RightPlace,Rightpeople）来形容各自的风格。曹操得其天时，孙权得其地利，刘备则被公认是笼络人心的高手。他的团队几乎荟萃了同时代的精英人物，除去诸葛孔明，刘备还拥有号称“五虎上将”（FiveTiger-likeGenerals）的五名优秀将领，其中有三个人在一开始就加入了刘备的兄弟会。兄弟会是中国古老的一项传统，任意数量的人可以通过“结拜”的仪式加入，并宣誓对其他成员保持永恒的忠诚。尽管在法律上这种关系并不被承认，但却可以得到绝大多数民众的认同。“五虎上将”的前四名成员毫无争议，但我的朋友泰瑞却坚持认为第五名成员是魏延而非黄忠，他宣称黄忠的年纪太老了，也许能够胜任一位导师，但绝不适合成为五虎将的成员。我反复查考过资料，并分别咨询了几名互无关联的华裔人士，他们一致认为黄忠才是第五名成员，魏延不过是一名怀有野心的战争狂罢了。

刘备并不像有些人说的那样是一个同性恋者，这是一个广泛的误解，但他对男性的关怀确实胜过对女性。刘备和曹操的表现完全不同：在曹操对女人——尤其是其他人的妻子——表现出异乎寻常的兴趣时，刘备却极少去关心自己的妻子。他有三名妻子，其中一名还是吴国皇帝孙权的妹妹。但历史记录却显示，刘备的每一次战败溃逃，都将自己的妻子抛下自己先溜走了，直到富有骑士精神的敌人把她们交还给刘备。当他的第三名妻子——也就是孙权的妹妹孙尚香——企图逃回吴国的时候，他只是简单地要求将自己的儿子留下，放任自己的妻子离去；甚至在有些时候，他的儿子也显得不那么重要。在长坂坡的大撤退（《真·三国无双》里完全没有表达出这一战中刘备军队的悲惨状况）中，赵云将他的儿子刘禅救回到大本营，刘备却把无辜的婴儿摔在地上，说这不值得用我宝贵将领的性命去交换。与刘备对妻子儿子漠不关心的态度相对，他对兄弟却十分关心：当他的两名兄弟关羽和张飞被背叛联盟的吴国杀死后，他的反应是狂暴的，不惜动员新兴蜀国的全部兵力去惩罚吴国，这一灾难性的决策导致蜀国的精锐部队全军覆没。顺带一提的是，五虎上将中有三个人死在了这场战争中。

这位君主在临死前变成了一位哲学家，说了许多富有哲学性的话，却对自己的失败只字未提。诸葛亮担任摄政大臣，并把这一个多灾多难的国家维持到了四十年后。

孙权

关于这名与曹操、刘备齐名的君主，值得一提的话题并不多。当曹操和刘备在为各自的目标而奋斗的时候，孙权却什么也没作——吴国实际上是他的父亲与哥哥的产业，他只是顺理成章地继承下来罢了。

根据历史记录，孙权的相貌和他的家族完全不同，碧眼紫髯的生理特征很容易让人怀疑他血统的纯粹性。考虑到那时候中国与中亚地区已经有了广泛的接触，我们不能排除孙坚的一名宠妃来自波斯帝国的可能。在中国，异国血统并不是件不能被皇室接受的事，所以孙权的登基没有受到任何种族主义者的干扰。

孙权是三国时期统治时间最长的君主，他除了在早期遭到过曹操和刘备的两次威胁以外，其他时间都一帆风顺。这位君主在晚年陷入了老年人通常的困境，变的十分暴戾：他喜欢躲在自己的农场接待客人，并经常无缘无故对外发动战争——这些战争通常都失败了。

吕布

吕布是一个完美的人物，他是个拥有强烈“悍马”气质的硬汉；他的女朋友最漂亮；他的攻击范围最广，攻击力最高并且连续技最有威力；他总是能骑着豪华的赤兔马出场。一个标准的大学橄榄球队四分卫！

这些都是游戏告诉我们的东西。但是，身为一名吕布的狂热支持者我悲伤地发现在历史上我的偶像却没有想象中那么好——至少在道德上声名狼藉。中国一向有着强烈的父系社会特征，对长辈尤其是父亲的尊重至为重要，违背这一准则将会被视为大逆不道。可悲的是，吕布却违背了这一个准则，而且是两次。

他最早的父亲叫丁原，是北方的一名小领主。当丁原与董卓发生军事冲突的时候，董卓看中了吕布的才能，于是用赤兔马来诱惑吕布。结果正如所有十八九岁男生都抵挡不了哈雷摩托的魅力一样，吕布也深深被这匹纯种枣红色骏马迷住了；结果他将丁原杀死，转而认董卓为义父，并得到了那匹骏马作为奖赏。吕布与董卓和睦相处了很长时间，一直到貂婵的出现。

貂婵这位中国的克里奥佩特拉引发了男人之间的争斗，争斗的结果是吕布杀死了董卓，并认貂婵的父亲王允为父。王允本人是一名保皇党，他巧妙地利用男人的嫉妒心理解除了董卓对东汉皇室的威胁。可惜这一状况并没持续很久，王允很快被董卓意欲复仇的部下杀死，吕布也被打败——是的，你没听错，吕布被打败了——他带着貂婵开始了流浪生涯。

吕布杀死两名父亲的恶名给他自己带来了许多麻烦，各地领主都认为他是不可信任的，甚至于张飞曾经骂他是一个被变卖过三次主人的低贱奴隶。吕布的背叛记录并没有因此而中止，他先后背叛了自己的好朋友张杨和刘备，并夺取了后者控制的地盘，一度还控制了曹操的一部分根据地。感觉到了威胁的领主们又一次联合起来，曹操和刘备一起进攻吕布盘踞的徐州，惟一能够施以援手的袁术却拒绝出兵。吕布又一次战败，连他本人也被擒获。他企图乞求免于死罪，几乎已经要被曹操接受；刘备这时候却援引了丁原与董卓的先例，结果吕布终究被判处死刑。貂婵在王允死后就销声匿迹，所以我们也不知道她在吕布死后究竟如何。考虑到曹操对别人妻子的嗜好，也许她也被曹操收入了后宫。另外还有一种有趣的说法指出：貂婵在吕布死后去做了一名女修道士，但她又一次打算运用自己的美貌去诱惑关羽。可惜关羽和他的主君刘备一样对女性缺乏兴趣和关爱，很干脆地用著名的青龙偃月刀将她杀死。考虑到蜀国在两性方面的传统，这个传说即使不够真实，也一定存在着某种程度的事实基础。

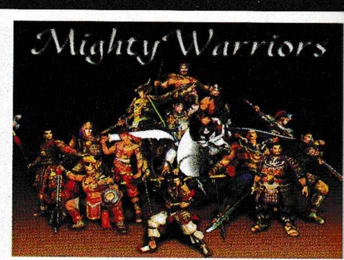
最后我的结论是：吕布始终象是一名大学橄榄球队的四分卫——很强壮，没什么脑子，并且声名狼籍。



孔明

诸葛孔明是中国历史上最富传奇的人物，他是个足智多谋的天才，在很多方面都取得了令人咋舌的成就。他控制气候的能力有如梅林；精通陀勒密式的占星术；他军事方面的狡黠可以媲美长腿爱德华；他的政治手腕和黎塞硫一样厉害；最后一点，他还和达芬奇一样是位科技发明家。在中国，人们称赞别人聪明的方式都是“你和诸葛孔明一样睿智。”

刘备雇佣诸葛孔明的过程颇有戏剧性。他们进行了一次面试，但主宾的位置颠倒了，这次面试由



雇员诸葛孔明举办，刘备却坐到了被面试者的位置上去。诸葛孔明表现的极为傲慢，先后两次故意躲出去，刘备对男性表现出了惊人的耐心，终于在第三次成功见到了诸葛孔明。诸葛孔明给刘备出示了一份早已经设计好的战略计划，这份计划挽救了几乎要灭亡了的刘备集团。刘备很满意诸葛孔明的能力，诸葛孔明也很满意刘备的耐心，于是这个中国历史上最聪明也最傲慢的家伙终于成为了刘备的首席大臣，并将蜀国维持了许多年。

诸葛孔明的傲慢还表现在他对中国传统道德的蔑视态度上。我所能找到的每一本论及中国的书籍都指出：“中国在传统上重视道德建设，而轻视在科技上的进展。以孔子和老子这两位缔造了中国人精神基础的哲学家眼光来看，科技进步会让人变的狡猾，进而妨碍到他在道德方面的成就。”诸葛孔明显然对祖先的这些条框不屑一顾，他不仅在刘备面前表现的不可一世，完全不考虑孔夫子“对君王要恭敬”的训诫；而且还把很大一部分精力放在了科技发明上。

他发明过一种连弩，这种弩箭一次可以连续发射十枚弩箭，而西方在一百年后还在心怀恐惧地把弩称为被诅咒的武器；他还曾经发明过两种——也许是一种——自动机械，可以用来大幅度改善运输粮食的效率。诸葛孔明还发明过对付南方蛮族的地雷，这也许是世界上第一件热兵器。这其中一部分原因应该归功于他的妻子黄月英。

蜀国成员对女性的态度都很奇怪：刘备对自己的三个老婆基本冷感，关羽毫不怜惜地杀掉了貂婵，张飞从未与女性有过任何接触，而赵云则很干脆地拒绝了一位贵族未亡人的爱情。诸葛孔明大概是这批英雄里唯一的特例，他娶了一个女人，而且很爱她。他的妻子黄月英在《真·三国无双》里是一位美丽的精灵族巫女，但实际上却是个丑陋不堪的贵族女子。诸葛孔明之所以爱上她，是因为两个人在工程学上有着共同兴趣，这种精神上的恋爱在三国时期是绝无仅有的一例。诸葛孔明的发明中有黄月英做出的贡献。

诸葛亮的死亡极富戏剧性。在刘备死后他一直致力于击败北方的魏帝国，为此发动了六次战争，每一次都因为不同的原因而失败。最后一次战争发生在五丈原，诸葛孔明的健康极度恶化，为此他使用了一种神秘的占星术，向上天乞求延长寿命。这时候一位急忙汇报军情的蜀国将领不小心踏坏了祈祷仪式的结构，诸葛孔明认为这是神拒绝了他的请求，遂放弃了祈祷。几天以后，这位有着无数传说的名人病死。

关于兔子的笑话

Posted by アベノ桥魔法商店街 2007-3-13 17:10:00

[一]

一只小黑兔来到杂货店问："老板老板，有胡萝卜没？"

老板很烦："怎么又来一个买胡萝卜的？没有没有。"

第二天小黑兔又来到杂货店问："老板老板，有胡萝卜没？"

老板怒了："说过了没有，你再来问我就用手给你的牙掰了。"

第三天小黑兔跑道杂货店问："老板老板，有胡萝卜没？"

老板二话没说，"叭"给小黑兔的牙给掰了。

第四天小黑兔跑来问："老板老板，有……有……有 胡萝卜汁没？"

[二]

有一只小白兔快乐地奔跑在森林中，在路上它碰到一只正在卷大麻的长颈鹿，小白兔对长颈鹿说："长颈鹿长颈鹿，你为什么要做伤害自己的事呢？看看这片森林多么美好，让我们一起在大自然中奔跑吧！"

长颈鹿看看大麻烟，看看小白兔，于是把大麻烟向身后一扔，跟着小白兔在森林中奔跑。

后来它们遇到一只正在准备吸可卡因的大象，小白兔对大象说："大象大象，你为什么要做伤害自己的事呢？看看这片森林多么美好，让我们一起在大自然中奔跑吧！"

大象看看可卡因，看看小白兔，于是把可卡因向身后一扔，跟着小白兔和长颈鹿在森林中奔跑。

后来它们遇到一只正在准备打海洛因的狮子，小白兔对狮子说："狮子狮子，你为什么要做伤害自己的事呢？看看这片森林多么美好，让我们一起在大自然中奔跑吧！"

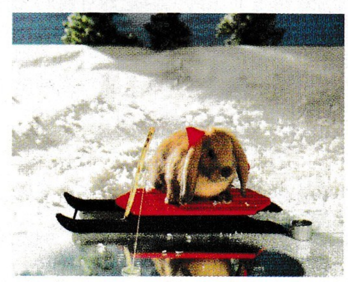
狮子看看针筒，看看小白兔，于是把针筒向身后一扔，冲过去把小白兔狠揍了一顿。

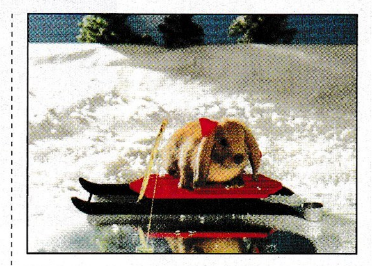
大象和长颈鹿吓得直发抖："你为什么要打小白兔呢？它这么好心，关心我们的健康又叫我们接近大自然。"

狮子生气地说："这个混蛋兔子，每次嗑了摇头丸就拉着我像白痴一样在森林里乱跑。"

[三]

蚂蚁在森林里走，突然遇到一只大象，蚂蚁连忙一头钻进土里，伸出一只腿。





兔子见了很好奇，问：你在干什么？

蚂蚁悄悄对兔子说：

嘘……别出声，看我绊丫一跟头……

[四]

熊瞎子走在森林里，不小心踢翻一只壶。

壶里出来一精灵，说可以满足它们各三个愿望。

熊瞎子说，把它变成世界上最强壮的狗熊。它的愿望实现了。

白兔说，给它一顶小头盔。它的愿望也实现了。

熊瞎子说，把它变成世界上最漂亮的狗熊。它的愿望又实现了。

小白兔说，给它一辆自行车。它的愿望又实现了。

熊瞎子说，把世界上其它的狗熊全变成母狗熊！

白兔骑上自行车，一边跑一边说，把这只狗熊变成同性恋……

[五]

CIA，FBI都声称自己是最好的执法机构。为此总统决定让他们比试一下。於是他把一只兔子放进树林，看他们如何把兔子抓回来。

中央情报局派出大批调查人员进入树林，并对每棵树进行讯问，经过几个月的调查，得出结论是那只所谓的兔子并不存在。

联邦调查局出动人马包围了树林，命令兔子出来投降，可兔子并不出来，於是他们放火烧毁了树林，烧死了林中所有动物，并且拒绝道歉，因为这一切都是兔子的错。

轮到洛杉矶警察局，几名警察进入树林，几分钟后，拖着一只被打得半死的浣熊走了出来。浣熊嘴里喊着："OK，OK，我承认我是兔子……"

[六]

兔子想吃馒头了，一天到一家馒头店，问老板："老板有一百个馒头么"？老板说没有了，兔子走了，第二天兔子又来馒头店，问老板：老板有一百个馒头没？老板说没有了。晚上老板这个悔阿！想晚上加班加点赶出来万一明天兔子又来了呢？果然第三天兔子真来了，问老板：老板有一百个馒头没？老板欣喜若狂说，有、有你等着我给你拿。兔子说："给我来一个。"

杨过交作业

部落格

Posted by kaicloud00 2007-03-12 22:05:00

一天，三年甲班的杨过忘了交作业，导师郭靖问他："为什么没交作业？"

杨过答曰：作业为什么要交？交了不一定会是自己写的
写了又不一定会（不小心破了珍珑的虚竹不好意思地看了逍遥子一眼）
会了又不一定会考（苦心准备当盟主的左冷禅背后响起闷雷）
考了又不一定会过（白眉鹰王身边秋风吹过阵阵凄凉的落叶）
过了又不一定能毕业（被古墓派退学的李莫愁脸色一变）
毕业又不一定会找得到工作（乐天的令狐冲正在酒醉中，没听见）
找得到工作又不一定保得住工作（萧峰夺门而出）
保得住工作又不一定能找得到老婆（不戒大师站了起来）
找得到老婆又不一定会生孩子（东方不败和杨莲亭默默不语）
生了孩子又不一定会是自己的（段正淳的脸开始抽筋）
是自己的又不一定会养得活（叶二娘、归二娘都忍不住哭了起来）
养得活又不一定会长得大（天山童姥开始做生死符，准备修理人）
长得大又不一定会孝顺（石清和闵柔同时心中一痛）
会孝顺又不一定会用功念书（韦小宝冷冷地看着杨过）
会用功念书又不一定会考得上（郭靖脸上一红）
考得上又不一定会交作业；所以……啊，干嘛要交作业？
只见现场沉默三秒之后，众人联手围殴杨过……

最经典爆笑低调变态的精品语录（上）

Posted by jamessony 2007-03-15 21:27:00

●人的一生就像在拉屎，有时你已经很努力了可出来的只是一个屁。

●小时候，我家里很穷，没钱买自行车，我只好每天打的上学。初中的时候，因为我成绩太突出，学校领导留我多读了两年。初中毕业后，高中的校长觉得我很有前途，就多收了我三万。高三的时候，班主任认为我已经有独立生存的能力，于是让我退了学。

●某鲜花店的广告：今日本店的玫瑰售价最为低廉，甚至可以买几朵送给太太。

●我和超人的惟一区别是把内裤穿在里面了！

●避孕的效果：不成功，便成"人"。

●我不是随便的人！但随便起来就不是人！

●我身在江湖，江湖却没有关于我的传说！

●关于丁字裤：以前，脱下内裤看屁股；现在，拨开屁股看内裤……

●走别人的路，让别人无路可走！

●我就像一只趴在玻璃上的苍蝇，前途一片光明，而我却找不到出路。

●浑人落魄江湖行，东西南北分不清。撞到墙角浑不觉，躺在地上数星星！

●听说女人如衣服，兄弟如手足。回想起来，我竟然七手八脚的裸奔了19年。

●三过女厕所而不入！

●老鼠从不浪费晚上的时间，而我们人类却浪费了每天的三分之一。

●"什么叫乐观派的人？""这个……就像茶壶一样，屁股都烧得红红的，他还有心情吹口哨！"

●没有人值得你流泪，值得你流泪的人不会让你流泪！

●当大学从我身上下来，提着裤子说：你可以走，但青春必须留下，此刻才恍然大悟不是我上大学而是大学上了我！

●其文五百年不朽，其人一千年不朽，一千年以后，世界末日，什么都朽了。

●有人向我挑战说：你放马过来。我不回话，只是疾驰而去，然后马后炮打倒他。

●所谓长大，就是你知道那是什么事，所谓成熟，就是你知道后故意说不知道。

●工作要做到"被饭催"，而不是"等饭吃"，这样才及格。

●知道看人背后的，是智者和唯美主义者，知道背后看人的，是奸雄。

●胆小的伪君子把白的说成灰的；胆大的伪君子把黑的说成灰的，颠倒黑白最成功的不是颠倒黑白，而是没有了黑白。

●铁杵能磨成针，但木杵只能磨成牙签，材料不对，再努力也没用。

●小便后忘记拉上拉链，你就是中年人了；小便后忘记拉下拉链，你就是老年人了。

●洗澡是屁股享福，脑袋吃苦；看电影是脑袋享福，屁股吃苦，听你讲话是脑袋、屁股都吃苦。

●怎么维持身材呢？暴饮暴食。

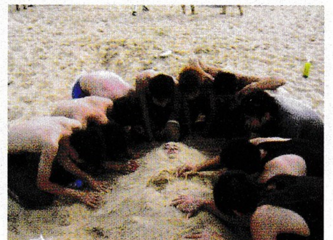
●你瞧你吧！看背影急煞千军万马；转过头吓退百万雄师。

●如果回帖是一种美德，那我早就成为圣人了。

●男人长的帅有个屁用呀？到银行能用脸刷卡吗？

●你唱歌绝对不会把狼引来，真的——你只会把狼吓跑。

●他的刀是冷的，剑是冷的，心是凉的，血是冷的，靠，这人不死了吗？



一个苏格兰球迷来到足球场售票处，他拿出50便士买票。"还差50便士，先生。"售票员说。"我只看我们苏格兰队呀，至于另外那个队我一眼都不看，难道也要交钱吗？"



吾之剑，无敌于天下

文：蝴蝶飞飞

一个人，一柄剑，在这暗之树海，仿佛穿越过千年的寂寞，静静地，静静地用力量包裹着身体！

他的手在用力，但他的手上没有剑，剑插在地上，离他不远，触手可及！

一片树叶从头上飘落，却没有回归于大地。因为在一阵寒光中，已化为粉碎……他抚摸着剑身，剑身泛起微光，显现出淡淡的铭文！

这是他的剑，一直陪伴着他的剑，一起出生入死，是他的朋友！

他起身，看了看东边的星辰，眼神变地很温柔。他想起了他的妻子，想起了他的孩子，想起了以往，想起了很多，想起了……想起了战场。就要动身出发了，也许，自己不会再回来了吧。

他不禁大吼，这是他的责任，他即将去行使使命，和另外7个人，和千千万万的不认识的英雄一起，去阻止灾难！

他整理了一下行装，拿起自己的剑，向东方出去。他知道，自己不会回头！

黑的风，红的血，自己的东西就要靠自己的力量来守护！

他坚信，世界需要他的力量！

他看了看自己的双手，笑了！

他走了很久，连他自己都不知道走了多久。他只知道自己渐渐被人包围了。他停下脚步，没有说话，只是默默地解下剑上的封印，对他来说，眼前不管是谁，不管将会发生什么，他没有别的选择！为了守护的东西，他要把眼前的一切都毁灭，谁阻止他，他会毫不犹豫地把他斩于马下！

剑开始颤动，一股力量开始散发。他愣了一下，不知道对方有几个人，但剑的反应表示，对方不是人！

是的，不是人！是魔物！由于某些原因，离开了“暗之树海”，开始袭击人类的魔物！

他怒了，他感受到了邪恶，他感受到了憎恨！他不喜欢这样的感觉！

于是，他开始挥剑！在他举手的一刹那，从四周窜出了无数黑影，发着怪声向他扑来。

他不需要看，因为他相信自己的力量！

一剑，寒光落地；一剑，烈火燃起！

空气被他撕裂了，只有几声惨叫，在火光过后，一切又归于沉静。

邪恶的黑气散去，树木还在燃烧，温暖！

旁边有人在拍手，他扭头看了看，七个人，七个和他有相同气息的人！

那个拍手的人笑着道：“找到你了，朋友！”



他收起剑，走到那些人的面前，冷然到：“我也一直在找你们！”

说完，他打量了一下眼前的几个人。

七个人，一样的 气息，不一样的力量。他们全身裹在黑色的披风里，但他可以感受到一种精神！

他和他们不认识，却可以感受到友情，那是自然，没有原因！

这时，刚才开口的人说话了：“想必你也知道发生什么事了，现在形式很糟，我们一直处于劣势。这场灾难，已经夺去了无数人的生命！我们有责任阻止这场浩劫。所以，我们需要你的力量！”

他淡淡地说：“我知道，所以我来了，来找你们，用我们的力量，来守护重要的东西！”

“决战就要开始了！”

“哼哼！”

“我们不能再耽搁了，一起上路吧！”

“……前线怎么样了？”

“已经集结了全大陆的兵力，这是最后一战了，对方似乎也派出了全部的战斗单位，虽然我们人多，但是它们的力量……可以瞬间把世界变为地狱……”

“我不管，我有剑！”

讲完这句话后，他全身散发出一种无形的气息，那是自信！

“也许，我们这一去就回不来了……”

“不去，照样会死！”

“希望我们会成功……”

“别废话了，出发吧！”

“……”



一行人站在山顶，望着山脚下那密密麻麻地士兵，静静地看着事态的发展！

对面是一扇巨大的“门”，扭曲着空间，从里面泄出的强大压迫感连站在山顶的他们都能感觉到！

“那就是‘龙之门’吗？”

“是的，一切灾祸的根源！”

“那些畜生就是从那里来的吗？”

“是的……只在传说中的生物——龙，正是通过这扇门来到我们的世界，它们想统治大地，想统治天空，想统治海洋！它们不允许别的物种的存在，它们想支配一切！”

“有东西要出来了……”

“什么？”

“我说，它们要出来了……”

没有时间让他们反应，一阵巨大的咆哮响彻天空！“龙之门”开始发生变化，扭曲的空间开始破碎，从中出现了一个巨大而威严的身影，那——就是龙，从太古时代开始，就是绝对的象征的龙！



一头，两头，三头，四头……一头接一头的龙从门的那边来到这个世界

不能再等了，人类的军队发动了攻击！

一时间，天空出现了无数飞翔的身影，那是天马！拥有强大机动力和魔法防御力的天马骑士部队。

他们开始冲锋了，从上自下，像雨点一样对地面的龙发动攻击！

龙只看了一眼，那是轻蔑的眼神，事实上，它有能力轻蔑！它们向天空张开了嘴，一阵沉默后，从嘴里射出灼热而恐怖的能量！那是它们的攻击方式——龙之吐息，可以把世上的一切都烧毁的绝大力量！

不可能有生物可以挨过这来自地狱的灼热，连天马都不能！“雨点”被蒸发，从天空落下无数的羽毛和尸体，他们不会瞑目，但他们光荣！

地面的部队开始推进，最终的决战爆发了，一方是为了毁灭，一方是为了守护！

从没有哪场战争能使人类这样团结！

最前面的是拿着枪的骑兵，他们知道是必死的，他们没有想过可以杀死龙，他们只是在行使自己的使命，他们用自己的生命为后面的部队拖延时间，这是他们的任务，一个个同伴倒在自己的身边，甚至感觉不到鲜血！没有人后退，他们用自己的盾和身体掩护着后面的重甲部队！

是徒劳吗？不是！没有牺牲是徒劳的，任何人的牺牲都是值得的，有绝大守备力的重甲，他们全身覆盖着厚厚的装甲，他们拿着枪，用自己的守备力量冲到龙的面前，吸引龙的注意，让自己变成靶子，他们不是攻击部队，他们没有机动力，他们能做的，就是在装甲融化之前，能对龙造成伤害，哪怕一刀一枪也好……

天空开始阴霾，开始隐现隆隆雷声……

那是人类的理魔法师们的力量，把大自然的力量化为制裁之剑。一条条的闪电冲破乌云，重重地打在龙的身上，虽然微小，但是对龙真正造成了伤害！

乌云开始散开，开始隐现神圣光芒……

那是人类的光魔法师们的力量，把上帝的福音化为制裁之光。一束束的光柱撕裂天空，神圣的力量开始溢开，它们能使邪恶退散……

空间开始变暗，开始出现刻满古怪文字的魔法阵……

那是人类的暗魔法师，他们属于黑暗，来自黑暗，用黑暗的力量对抗黑暗！他们也是毁灭的种子，他们的力量也是邪恶的，但是却可以对龙族造成绝大的伤害！

在先头部队的牺牲下，人类的部队已经冲到了龙的脚下，龙开始怒吼，一次又一次地发动着攻击！

溃败了……

是的！人类开始溃败，因为龙的强大，是绝对的……

地上的尸体越来越多，人类开始恐惧，那是

原始的天性；是不受支配的……

于是，开始后退，带着绝望后退！

"完了……"

"失败了……"

"是我们展现力量的时候了……"

"进攻吧！"

龙没有追击溃败后退的人类，而是一起注视着远处的山顶！他们感觉到，有八股气息向它们冲过来，八股让它们害怕的气息！

它们不相信，它们不相信自己会害怕，它们从不惧怕任何生物！但现在，这种感觉却让它们不安！

它们一起向那个方向发动了攻击！

在无可匹敌的力量下，倒下了……

但倒下的不是来的人，而是龙！

一阵闪光掠过，其中一头龙的脑袋被重重砍下，在喷洒的鲜血中，庞大的身躯轰然倒地，隆隆烟尘冲，出现了一个拿着闪着银光的斧头的高大身影！

他可以对龙造成伤害，他可以杀死龙！

对龙来说，死神已来临！

"业火之理啊，展现你的力量，给予眼前之物决之力！"

"至高之光啊，展现你的力量，给予眼前之物神之力！"

"默示之暗啊，展现你的力量，给予眼前之物灭之力！"

"冰雪之枪啊，展现你的力量，给予眼前之物断之力！"

"圣女之杖啊，展现你的力量，给予守护之人圣之力！"

"天雷之斧啊，展现你的力量，给予眼前之物斩之力！"

"疾风之弓啊，展现你的力量，给予眼前之物破之力！"

柔和的力量，没有喧哗，像风轻轻地略过！

微风过后，龙的身躯悄然倒下，没有声音，所以可怕……

一头，两头，三头……

像来的时候一样，只是来了，就回不去了……

已经逃到远处的士兵呆呆地看着眼前的一切，看着眼前的几个人挥舞着手中的武器，看着龙一头头地倒下！

不知谁先开始欢呼，随即，巨大的欢呼声响彻战场，他们有看到了希望！

他没有出手，他的手里虽然拿着剑，但他没有攻击，因为他知道，其余人就已经足够了！

胜利从来不会来的容易！

风被阻断了！

战士们愕然，他们的攻击被阻断了！但眼前，没有任何东西……





一直没动手的他，皱了皱眉头。他看见剩下的龙同时做了个奇怪的动作，它们惊惧地朝"龙之门"缓缓低头跪下！

是什么？那里会出现什么？

他发现，自己的双手开始出汗，那是从没有过的现象……

"龙之门"里出现了一个身影！

是一个少女！

她看了看眼前的龙，婉儿一笑，并不去理会别的人！

他哼了一声，举起剑问到："你是谁？它们的头儿吗？"

那少女回头一望，他一怔，那是一种气势……一种王者的气势！

她注视了他一会，开口说道："吾名为伊多，暗夜之巫女！"

"什么？"

"愚蠢的人类啊，无知！"

"哼！愚蠢的是你们！"

"你们人类还不明白吗？"

"明白什么？"

"你们把大地变地荒芜，把天空变的灰暗，你们在破坏世界！"

"那是我们自己的事，你们没权利干涉！"

"从很久以前，我们就开始观察你们人类！这个世界本来是属于我们龙族的，但神却把它给了你们人类！"

"……"

"你们已经没有希望，所以，我们来接管你们的土地！我们可以把他变得更好！"

"这就是你的借口吗？"

"愚蠢的人类，我说了那么多，你们还不明白吗？"

"那你打算怎么样？"

"放下你们的武器，投降吧！让我们来支配！"

"哈哈；也许人类如你所说，再不断的破坏大地！也许我们人类的确该消失，但是……"

"但是什么？"

"但是，人类的未来需要我们自己来创造！"

"愚蠢……"

"谁愚蠢已经不重要，我们现在要做的，就是把你们赶回你们的世界！"

"呵呵，那就让你看看我的力量，会让你后悔！"

伊多的身体开始变化，周围的物体被她的力量扯碎！黑色的雾气弥漫开来，在一阵黑光中，她显示了自己的本体，一条巨大的暗黑龙！那种力量，可以把世界踩在脚下！



他挥了挥手，阻止准备一起进攻的其余七个同伴！

他要自己解决，要用手中的剑亲手消灭眼前的灾难制造者！

暗黑龙发动攻击了，从嘴中喷出了"暗之吐息"，它的力量比普通的战斗龙强千万倍，它可以把一切归于无！

他的剑开始轰鸣，发出灿烂的金光！

他大吼道：

"吾名为罗兰，斩空之勇者！吾剑为烈火，禁断之神器！烈火之剑啊，展现你的力量，给予眼前之物封印之力！必杀！"

一瞬间，一弹指，一道白光划破黑暗的屏障！下一秒，已经在暗黑龙的背后！

暗黑龙不敢相信地感受着力量的流失……

"为……为什么……"

"烈火之剑，封印之力！我无敌于天下！"

"你怎么会有这样的力量？不……不能……"

"我来告诉你，因为我们人类……因为我们人类还有需要共同守护的东西！"

"那是什么……"

"那就是我们的心！"

"……"

"你们输了！"

"不错，我们失败了，但是，如果你们人类的欲望还无节制的膨胀，我们还会回来，给你们带来恐怖！"

"多谢你的忠告……"

"那我先睡一会吧……"

巨大的暗黑龙消失了，被封印在了异空间，剩下的龙和"龙之门"也回到了他们的世界……

结束了……

不！还没有结束！还有很多事情等着他们去做，因为龙还会回来！

第一次"人龙战役"结束后，罗兰也消失了，他没有回到妻子和孩子的身边，没人知道他去了哪里……

但后人永远记得在这场战役中拯救了全人类的八位英雄，称他们为"八神将"，称他们所用武器为"神将器"……

"八神将"之一的"斩空之勇者"——罗兰，无敌于天下！

炎之洞窟

"我把我的剑放在这里！"

"是的，主人！"

"如果哪一天，龙族再临，你就把我的剑给选中的人！"

"是的，主人，我会一直守护着神剑！"

"好，我走了！"

"主人要去哪里？"

"我自己的心里……"

"……"

一千年以后，沉睡在洞窟里的烈火之剑再次苏醒，再次开启了封印之力，那将是另外一个故事，一个少年的故事……



心理医生："我最近过于急躁，精神过于紧张，得找个心理医生看看。"朋友："可是，你不是同行里最出色的医生吗？"心理医生："我知道，可是我的诊费太贵。"

文编：白夜　美编：chisun

邪恶根源，恒古无双

——八岐大蛇远吕智

《无双 大蛇》，编辑部里最近几乎处处可以见到有人在玩这款号称是PS2上“《无双》系列”最后绝唱的游戏，只要下班时间一到，编辑部内顿时喊杀声四起。白夜也算个无双饭，第一时间入手了游戏后每天不砍个上万人不罢休。在丧心病狂的杀了几天之后，白夜觉得这游戏的剧情实在是……太扯了，好好的三国和战国楞是被拉到了一起不说，大蛇远吕智的加入实在是太让人匪夷所思，白夜对光荣的恶搞能力五体投地。

OK，牢骚发完切入正题，估计各位读者朋友可能都猜到了。是的，既然《无双 大蛇》正热火朝天，白夜就想趁这热乎劲儿和大家聊聊这条大蛇。各位玩家可以在砍杀累了之后来读一读大蛇的故事。

日本传说中的上位妖怪

很多朋友可能都对这条大蛇有些了解，它是出自日本神话中的上位妖怪，全名应该是“八岐大蛇”，又称“远吕智”。这下读者朋友可能就明白了《无双 大蛇》中的最终BOSS为什么叫远吕智了吧？！

在日本有种说法称八岐大蛇是日本恒古以来最强的S级魔物，八头八尾的巨大蛇类，拥有魔界的力量，黑暗力量的起源，邪恶的代表。

关于八岐大蛇的传说很多，《古事记》与《日本书纪》中均有大量记载。

很多人对于八岐大蛇的了解都停留在它那远近闻名的八个头和八条尾上，在《古事记》中关于大蛇外型的记载如下：“它的眼睛像火红的酸浆果，一个身子长着八个脑袋、八条尾巴。身子上长满了苔藓和扁柏、杉树。身长可以跨过八道山谷、八座山峰。看它的肚子，总是糜烂得血肉模糊。”而在《日本书纪》中的记载也大致相似：“至期果有大蛇，头尾各有八岐，眼如赤酸酱，松柏生背上，蔓延八丘八谷之间。”

根据这两本书里的记载，我们基本可以总结出传说中八岐大蛇的样子了：“一条身子长着八个脑袋、八条尾巴，背上长着许多大树，身长可以跨过八道山谷、八座山峰，眼睛火红的超巨型大蛇。”

除此之外，我们还应该知道八岐大蛇另外两个特征。一个特征是，它是一条嗜酒如命的大蛇。可怜它因为嗜酒而丧了命。长着八个脑袋的大蛇，张开八张大嘴咕嘟咕嘟地饮酒，这确实非常壮观。但大蛇嗜酒如命就没救了，酗酒终归是不好的。另外这条大蛇十分好色。大蛇命令每年要献上一名处女作为活人牺牲。它已经吃了七名处女，剩下的一个处女是栉名田比卖。它就是因为想吃这个处女而中了须佐之男的计。关于这个典故后面会提到。

神话学者说，古代人的思维往往带有象征性。德国哲学家卡西拉（1864—1945）围绕着对神话的考察，创造了象征的哲学。象征是古代人的思维。对于古代人来说，象征所具有的重要意义，远比对于我们要大得多。

那么八岐大蛇究竟象征着什么呢？

首先从其特征上来看“背上长着许多大树，身长可以跨过八道山谷、八座山峰”，很像山，从很多留传下来的八岐大蛇的图像记载上来看，几乎没有背上长着大树的。通过这几个特征，有人得出八岐大蛇可能是山的推论，而且这是一座长着苔藓、扁柏、杉树、松树的山。

但是这样的山很多，于是我们就要结合其他特点来推断，八岐大蛇是蛇。所以这个山必须是与蛇有关的山，把蛇当作神体的山。我们通过《古事记》、《日本书纪》，可以很容易地的指出这个山。《古事记》里说，那个有名的意富多多泥古的父亲的曾祖母叫活玉依比卖，有一个男人每天夜里都上她身边来。那个男人就是三轮山的神。《古事记》没有说这个神是蛇。但《日本书纪》里把这个故事当作倭迹迹日百袭姬的故事，说那个男人，即三轮山大神是一条美丽的小蛇。自古以来就传说三轮山神的神体是蛇。三轮神社一方面祭祀作为大国主（即大穴牟迟）的善魂的大物主，同时又祭祀作为其恶魂的蛇。这个神社直到现在还供奉酒和生鸡蛋。生鸡蛋是蛇最爱吃的东西。不仅是香仪箱，就连三轮山的山顶上也供着鸡蛋。



■《信长の野望 Online ～破天之章～》中的八岐大蛇

这种蛇还好喝酒。传说中大蛇就是因酒而丢了性命。酒也是三轮山的特征。大国主命和少中毗古那命都是给日本传来农业生产的神，也是有名的发明酒的神。《古事记》和《万叶集》所收录的斟酒歌中，就出现过“这酒是大穴牟迟神酿造的酒”的诗句。如果说三轮山的神大特主和大穴牟迟是同一个神，或者是关系非常密切的神，三轮山的神也是和酒有密切关系的神。至今这里还喜欢供酒。不仅仅供酒，山上各处认为是神栖息的岩石上也洒着酒。三轮山因此全山都发出酒气。尤其山项上奥津盘座一带酒气更浓。那酒气简直令人感到像是钻进了酒窖。三轮山实际上也是一座嗜酒的山。无法估计它2000年来究竟喝了多少酒。这不正是八岐大蛇吗？！

三神器



▲《大神》中的天丛云剑

日本的三神器指的是日本创世神话中的天照大神传给她的天孙的三件传世之宝，是正统天皇的象征，其性质就如同中国古代的传国玺。时至今日，三神器依然存放于神宫之内供奉。然而神器始终是神器，能够一睹其尊容的人是少之又少，加之时代变迁，天灾人祸，以致人们对三神器的真实性充满疑惑（指的是现存三神器是否真品）。现就先介绍一下三神器的情况：

八咫镜（真经津之镜）（ヤタノカガミ）：现在供奉于三重县伊势市的伊势神宫。

天丛云剑（草薙剑）（クサナギノツルギ）：现在供奉于名古屋市热田区的热田神宫。

八尺琼勾玉（八坂琼勾玉）（ヤサカニノマガタマ）：现在供奉于京都御所。

这远近闻名的三神器在很多游戏中都有过出现，比如《宿命传说2》中就忠实再现了这三神器，

而在《KOF97》里更是将三神器和大蛇的恩怨上升到了故事主线的位置。

三神器中的剑——天丛云剑，又名草薙剑就是斩杀八岐大蛇的剑。当时是这样传说的：日本神话中的天照大神的弟弟，也就是海原之神须佐之男（素盏明尊）因促使姐姐天照躲进天岩户，被驱逐至了人间。有一天，建速须佐之男看到河面上有筷子漂过，心想附近一定有户人家，于是他顺流而上，走到民居时，看见一对老夫妇拥着一个女孩在哭泣，须佐之男上前问之，得知八岐大蛇每年都吃他们一个女儿，到今年连最后一个女儿也要用去作祭品了。之后，建速须佐之男就问两老可不可以将女儿栉名田姬嫁给他（还真会趁人之危……），老人问须佐之男的姓名，得知他是天照的胞弟就说肯将女儿嫁给他（其实那老人是大山津见神之子，可就是等级不够人家高，不嫁也不行），须佐之男随即表示要消灭八岐大蛇。首先他把栉名田姬变成梳子插在头上，之后就叫两老把围栏做成了八个入口和高台，而台上放上自行酿制的烈酒，等待八岐大蛇的来临。终于，八岐大蛇出现了——大地鸣动，目珠血红，炯炯具明，人见其光辉所耀，无不深惧者。走近民居时，八岐大蛇这只蛇中的酒鬼见有八坛酒就直接伸头进去喝了，可是酒性太烈，八岐大蛇喝完的时候也就醉倒在地上。须佐之男见状，拿出其所配的御天十握剑（日本的剑是以“握”来做标准的，普通最长的剑为七握，这点在《战国无双2》中上杉谦信的低级武器“七握刀”中也有体现。）将八岐大蛇的八个头都斩下来，再将蛇身切片斩件捣成肉酱，此时，整条肥河都被染成了血红色。当斩到蛇尾时，御天十握剑的刀刃居然有瑕疵了，须佐之男觉得其中事有跷蹊，于是剖开蛇尾，发现一把奇刀，即今日之天丛云剑也。

关于天丛云剑名字的来历这里白夜要说两句：天丛云剑，原名都牟刈大刀（つむがりのたち，直译为斩首刀），传说中只要有八岐大蛇，其上空必有云彩飘浮，所以又名天丛云剑。之后日本武尊（天皇之子倭建命）奉命征东时遭相模国造放火险死时，以天丛云剑薙草烧之而得活，故又名草那艺之剑（草薙剑或者草剃剑薙音义同“剃”）。

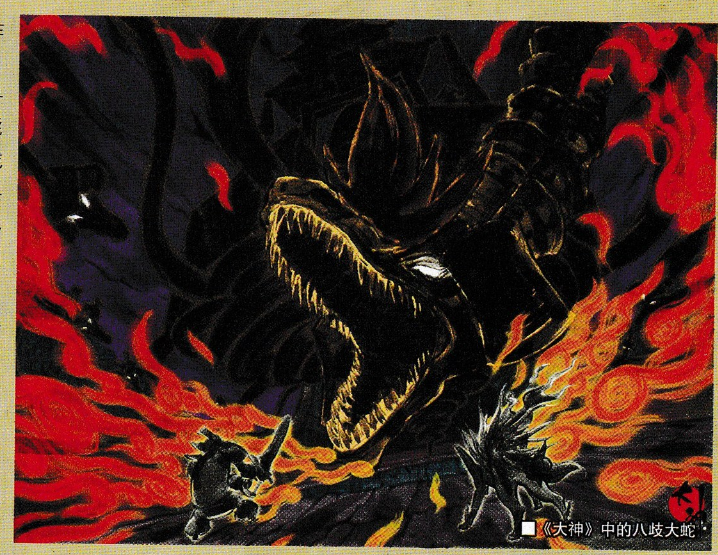
游戏中的强者

讲完了典故又要来聊游戏了。八岐大蛇作为日本神话中的妖怪在游戏中可谓随处可见。而且其身为上位妖怪，更有日本恒古以来最强的S级魔物的说法，所以在游戏中出现的大蛇多为BOSS级的反派，更有多部作品以大蛇为最终BOSS。



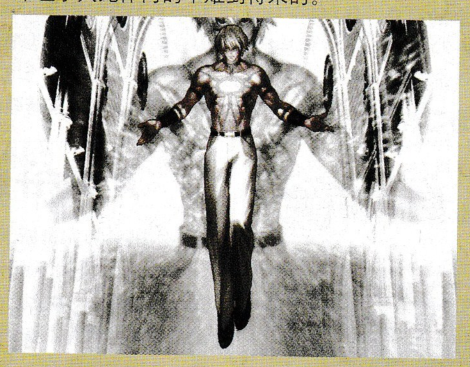
▲在《吞食天地II 诸葛孔明传》里，大蛇客串了一把

白夜我印象中最早在游戏中见到大蛇可能要追溯到FC时代，游戏则是CAPCOM的超经典RPG《吞食天地II 诸葛孔明传》。在《吞II》中的剧情发展到赤壁之战前，周瑜向孔明提出借东风等要求。而借东风需要的“六甲天书”就要玩家坐船到“倭国”的一座古山顶上杀掉八岐大蛇才能得到。事后虽然感觉CAPCOM把这段和赤壁之战完全搭不上边的剧情硬生生拽到一起很荒诞，但也从一个侧面反映出了这条掺和了三国中最大战事之一的八岐大蛇在日本人心目中的地位之高，不然为什么偏偏只让它来客串而不让其他牛鬼蛇神现一下身呢。相信有很多玩家把《无双 大蛇》当作了大蛇和中国历史上的三国相结合的第一部作品，其实不然，看到了吧？！大蛇和三国在此之前早有过亲密接触了。


■《大神》中的八岐大蛇

白夜第一次体验到大蛇的厉害是在GB的游戏《风来之西林 月影村的怪物》中。《吞II》中大蛇虽然是BOSS，但终究是客串，而到了《风来之西林 月影村的怪物》这款游戏中，大蛇坐上了最终BOSS的位置。而且在《月影村的怪物》中，涉及的仅为传统而纯粹的日本文化，所以八岐大蛇终于被冠上了“最强”的名号，而它也非常符合传说中的大蛇的特征，又干起了强抢民女的勾当。

另一款家喻户晓的格斗游戏《KOF97》更是将日本神话中的三神器和八岐大蛇都融入到了其中，游戏中的的三神器之一草薙京的名字便是从那把深埋于大蛇体内的草薙剑得来的。


▲《KOF97》里的大蛇

《火影忍者》是这两年在动漫以及游戏界迅速崛起的一颗新星，其内容对日本神话中的妖怪也有很大笔墨的刻画。其中的大反派同时又是实力强劲的“三忍”之一的大蛇丸其实就是八岐大蛇的化身。在《火影忍者》中借用的日本传说与大多其他作品不同。其实关于草薙剑的存在还有另一种说法：原本草薙剑是草薙家的传家宝，为了斩杀八岐大蛇，草薙家的族人便用这把剑与之抗衡，然而意想不到的是，由于对方过分低估了八岐大蛇的实力，再加上大蛇自身魔力的增长，不但没有伤到一根汗毛，连草薙剑也被八岐大蛇硬生生地吸入体内，进而转化为自己身体的一部分。也就是说其实草薙剑是归大蛇所使用的，这点在《火影忍者》中大蛇丸与三代目决斗时有所体现，如果没有草薙剑的帮助，也许大蛇丸早被三代目干掉了。而我们一直说大蛇是在日本神话中上位怪物甚至最强怪物，却一直没有体现其实力的事例出现，大蛇被须佐之男斩杀时完全是因为喝高了所以甚至连反抗都没反抗。这里就要提到关于大蛇的日本神话中的另一个传说了，那就是上古时期的九大神兽战。关于九大神兽战，《古事记》的副篇中有提到过，但并未收入进正文。在这一传说中，对八岐大蛇的实力有了非常具体的描写。在草薙剑的帮助下，大蛇一路过关斩将，最终四轻敌败给了九大神兽之首的九尾狐（当然，也有实力因素）。这点在《火影忍者》中也有影射到，主角鸣人的化身不正是九尾狐么？！

而提到日本神话以及八岐大蛇就不得不提到《大神》，在此游戏中可谓忠实再现了集各种传说中为一体的大蛇以及三神器与天照、大蛇之间的各种故事。

除此之外，GBA的《黄金的太阳》以及《信长の野望 Online ～破天之章～》等游戏中都可以看到八岐大蛇的身影。

电子游戏发展二十年，虽然这只神话中的八岐大蛇大多扮演的是邪恶根源的反派，但不得不说它在游戏内容方面某种程度上帮助了游戏本身的发展，没有它的出现，很多游戏都会失去它原本的魅力。

如今，它又化身为魔王出现了“无双”的舞台上，继续为广大玩家所斩杀（笑），大蛇过的也不容易啊。不过白夜提醒各位正在“无双”中奋战的玩家们，人家远吕智怎么说也是八岐大蛇的化身，实力不容小视哦。

OK，时间不早，两页刚好。白夜也要去和大蛇较量了，我们下期“小百科”再聊。


▲《无双 大蛇》里的最终魔王远吕智

动漫速递

文编：吉祥天 雪风
美编：chisun

《CLANNAD》制作TV动画版

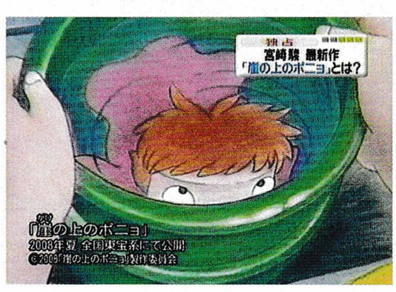


不会忘记《AIR》的艳阳夏日；不会忘记《KANON》的飘雪寒冬；不会忘记KEY社带给所有观众的感动，而今年，KEY社将带我们体会《CLANNAD》的复苏之春！《CLANNAD》制作剧场版动画的消息在上一期的《游戏城寨》中已做过报道，而在3月15日KEY社又再度扔出了一枚重磅炸弹：《CLANNAD》不但有剧场版还要制作TV动画！

TV版《CLANNAD》的制作再度交与了制作过TV版《AIR》和《KANON》的京都动画。京都动画精良的制作水准一向是为动漫迷所称道的，在TV版《KANON》最终话结尾处公开的《CLANNAD》TV版预告片中，从女主角的面部表情中可以感受到春天一般的温暖，相信TV版《CLANNAD》绝对会是一部不亚于《AIR》和《KANON》的高品质之作。而前不久还在大造声势的由东映制作的剧场版《CLANNAD》和刚刚宣布的由京都制作的TV版《CLANNAD》相隔时间之短、受瞩目程度的变化之快，也被FANS戏称为了"东映版的黑历史"，尽管有巨匠出崎统坐阵，但FANS对京都动画的绝对支持还是不容小看的。

《CLANNAD》讲述的是一个以"亲情"为关键词的故事。男主角冈崎朋也是一个拒绝与家人交流、不愿留在家里的人。在他幼年时母亲因故去世，父亲因此整日借酒消愁，原本应该相依为命的两人却因为不愿去理解对方的痛苦而互相疏远，生活渐渐颓废下来。最终在他初中时，因为一次家庭暴力，而使得父子俩的关系落到了谷底。朋也每天上学也都魂不守舍，既不参加社团活动也没有深交的朋友，终日行尸走肉一般。但一位少女的出现彻底的改变了他死气沉沉的生活……。

宫崎骏最新作《悬崖上的Ponyo》发表



日本顶级动画监督、66岁的宫崎骏大师在沉寂了4年之后，于3月19日公布了他将于2008年夏季上映的最新剧场版动画作品——《悬崖上的Ponyo》。故事讲述的是渴望变成人类的人鱼少女Ponyo和5岁的正太宗介的故事。吉卜力工作室的铃木敏夫制片人在谈到这部新作的灵感来源时说2004年的时候宫崎骏曾组织吉卜力工作室的成员们到濑户内海的城市休假，转年春天还曾在那里独自居住过2个月的时间。这段期间，宫崎骏大师一直在构想整个故事的框架，竭力塑造出一个"宫崎骏版的金鱼公主"。

令据称，剧中5岁的正太宗介的原型正是宫崎骏大师的长子宫崎吾朗。宫崎吾朗在去年曾推出了自己的首部剧场版动画《地海传奇》，但是却遭到了其父宫崎骏的大肆批评。由此父子关系也一度搞得比较紧张。在《悬崖上的Ponyo》出现的宗介就是宫崎骏回忆中5岁时的宫崎吾朗，由于工作繁忙而无法与长子有充分的交流，宫崎骏表示这部新作也是他对自己失败的"长子教育"的反省。

新作发表原本是件喜事，但在3月20日，日本著名插画家名仓靖博先生便于自己的博客上爆出《悬崖上的Ponyo》完全是抄袭了自己的创意。名仓靖博在博客上写到"我偶然在新闻中看到《悬崖上的Ponyo》的消息，故事讲述的是一个渴望变成人类的人鱼少女的故事。宫崎骏将这个人鱼少女称为'金鱼公主'。然而这个名字早在我曾经出版发行过的《名仓靖博的世界》中刊登过，标题为《金鱼公主的シャーペット》和《金鱼公主的银鱼公主なコロ》。尽管23日，名仓靖博在BLOG上又写到"如果宫崎骏的作品世界观和故事完全不同并且不会出现金鱼公主一词的话应该就没什么问题"，不过从他的言语中还是可以感受到莫大的无奈和失望。而关于名仓靖博的这段言论，宫崎骏和吉卜力工作室尚未做出回应。

《今日开始是魔王》OVA制作决定

《今日开始是魔王》的原著其实是乔林知的《今日开始自由业！》的小说系列，小说由插画家松本手鞠配画，深受女生欢迎。《今日开始是魔王》是偏向轻松、搞笑的幻想式故事，另一特点当然是美形男满载！动画化之后人气指数一路飚升，放眼望去尽是帅哥的人设、超豪华的配音阵容，无厘头恶搞的故事情节都使得这部作品拥有绝对的女性支持群体！故事中的主人公涉谷有利原本只是个平凡的高中生，因路见不平拔刀相助被恶人塞进了马桶中，在水流的冲击下到达了真魔国，并被告知他是新一代的魔王，同时还莫名其妙的多了一位金发美丽的未婚妻（性别：男）……

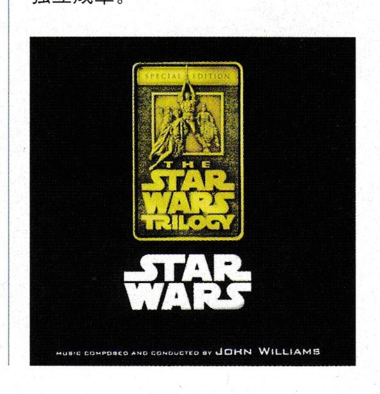


最近，在《今日开始是魔王》的官方网站"真魔国王立广报室"内突然公开了《今日开始是魔王》将会制作OVA动画的消息，具体消息已在3月10日发售的《NEWTYPE·ROMANCE》中乔林知与松本手鞠的采访中公布，相信这部新OVA还会持续走一贯的恶搞路线，带给观众们无尽的快乐。

卢卡斯计划拍摄3D动画版《星球大战》

刚刚参加完奥斯卡颁奖典礼的"星战之父"乔治·卢卡斯，已经将目光瞄准新的"星战计划"。今年恰逢《星球大战》上映30周年，卢卡斯将此作为今年的一大重头戏推出。

日前，他接受了媒体的访问，谈到了这个最新计划。卢卡斯透露，他的光魔公司已经跟著名的CartoonNetwork谈妥合同。今年晚些时候，3D动画版的《星球大战：克隆战争》就将问世。他对于这个计划非常有信心："没有一部片子会跟这次的动画版本雷同。这部系列片具有现代感的幽默，动作场景也是让人瞠目结舌的。"在这部新的《星战》系列中，将会出现众多之前从没有出现过的人物。在电影版系列中，主要围绕的是天行者阿纳金的成长经历展开。而这个动画版系列独立成一体。该系列将会拍摄一百集，其中一些主要情节将会围绕克隆军队展开；另一些主要情节将围绕吉特·菲斯托展开。卢卡斯甚至暗示，这100集有可能自成一体，每一集都可以独立成章。



TV版动画《叛逆的鲁鲁修》续篇制作决定



去年10月开播的超人气TV动画作品《叛逆的鲁鲁修》即将完结，就在各位FANS深感意犹未尽的时候，4月号《NEWTYPE》的封面上正式公布了日升社这部大作将会制作续篇的消息！不过更详细的情况尚不明了。对于这部当红的作品，制作续篇也是预料之中的事情。而续作的故事将如何展开，还需要等待官方更进一步的公开。

《壮太君的秋叶原奋斗记》OVA化进行中

《壮太君的秋叶原奋斗记》是连载于Square—Enix出版发行的漫画杂志《G Fantasy》上的人气漫画作品，作者为铃木次郎。

故事的主人公是一个叫做江夏壮太的18岁青年，性格开朗、长相清秀、还有个可爱的女朋友，但同时他还是个隐性御宅族。所谓的隐性御宅族，就是不将自己御宅族的本质表现出来，周围的同学朋友甚至他的女朋友都不知道他喜欢ACG。某日壮太错过了自己非常想要的《神奇数位脸红心跳可爱少女芭比子》限定品的抢购，误打误撞之下走进了一家名叫"御宅堂本铺"的诡异商店，老板自称自己是"隐性御宅族扑灭委员会会长"，企图"把散落在日本各地的'迷茫的御宅族'、'烦恼的御宅族'找出来，重新锻炼他们的为人，让他们以身为御宅族而骄傲，帮助他们成为真正的御宅族"，并打算帮助（强迫？）壮太脱离隐性御宅族的生活，享受自由的御宅族之乐……。该作早在2005年的时候就曾经一度报道说要制作TV动画版，可惜之后便了无声息，无果而终。此次《G Fantasy》封面上再度刊登OVA化的消息，对于各位"隐性御宅族扑灭委员会会员"来说倒真是个好消息。



《血色花园》OVA《Dead Girls》8月发售



喜欢GONZO另类作品的读者可要留意了，刚刚完结的TV版动画《血色花园》将于今年8月发售OVA《Dead Girls》！《血色花园》的故事充满哥特式的黑暗与唯美，贯穿全剧的"死亡"更是将观众带入恐怖同时浪漫的幻想世界。尽管《血色花园》的TV版最后一话已于3月13日播出，但这部"青春残酷物语"并没有就此完结，新OVA的制作正在进行当中。

OVA《Dead Girls》的故事发生在TV版事件结束后若干年的纽约和曼哈顿，凯特、罗兹、蕾切尔和克蕾娅四位少女靠着追捕犯人的赏金过着普通的学园生活。某日，一位名叫路易丝的楚楚可怜的少女突然向她们搭讪，在路易丝的旁边还伫立着一位神秘的美少年，他们到底持有什么目的？凯特、罗兹、蕾切尔和克蕾娅的命运又将发生怎样的改变？

7月新番《CODE—E》详细资料公开



即将于7月播出的新番动画《CODE—E》官网日前公开了详细的故事简介：17岁的少女海老原千波美是一个拥有奇特能力的少女，当她的感情发生很大波动的时候会发射出电磁波从而影响到周围的电脑、手机等电子仪器无法正常工作。由于这个特殊的能力，海老原从年幼时起便在不停的转校中。然而在她转入新学校的第一天便由于看到了同班同学的手机画面从而产生了感情上的波动，使得校内的电子仪器无法工作。尽管海老原拼命隐藏自己的特异能力，但还是被同学光太郎察觉了，光太郎以"如果分析数据备不住可以找出特异能力的起因"为由说服了海老原成为了他的实验体。然而海老原并不知道，在她的周围也同样有着超能力者存在，并且她自己也成为了某个神秘组织监控的目标……。这部作品的原作者为是榊一郎，其代表作品就是将要播出动画版的《神曲奏界Polyphonica》。

《扑杀天使小骷髅》动画第二季制作决定

草壁樱是一个看上去普普通通的十四岁少年，他目前最大的兴趣是与单恋他的水上静希每天交换日记。但是有一天，从未来穿越时空来到现代的天使小骷髅出现在了草壁樱的面前，并且想要将他扑杀。原因是在不远的未来，草壁樱成了一名天才科学家，并创造出了非常可怕的发明——让所有女生都永远停留在12岁的状态。为了阻止未来世界将会因为这个发明而毁灭，小骷髅被派往现代，希望可以在该发明完成之前杀死草壁樱。但是小骷髅天生纯真的性格却使她最后放弃使命，开始了与樱的快乐并鲜血淋漓的同居生活……



大受好评的恶搞动画《扑杀天使小骷髅》将于今年再度缔造暴力浪漫的狂潮。官网日前公布将会制作《扑杀天使小骷髅》的第二季，可爱的小骷髅挥舞着狼牙棒又回来了！这次又将以何种方式扑杀草壁樱呢？又将会有怎样恶搞或者血腥的画面等待着我们呢？就让我们拭目以待吧！

MACROSS风雨25年，新作发表！



今年是MACROSS诞生25周年，为了纪念这个持续了25周年拥有无数FANS的神作，官方举办了大量的纪念活动。其中包括MACROSS25周年纪念展、参加3月22日举行的东京国际动画博览会2007、另外，关闭了3个月之久的MACROSS官网也进行了大量更新，根据官网更新的内容显示：MACROSS将制作超大新作，名字暂定为《Macross Flier》，目前正在募集新作的女主角的歌曲演唱者！众所周知，MACROSS与音乐有着极为密切的联系，同时也成功塑造了很多位歌姬，林明美、莎朗、米妮奴，而为这些角色演唱了歌曲的歌手们（or声优）也几乎都是名利双收。谁将荣幸成为MACROSS新一代的歌姬，令人非常期待。

MACROSS，超时空要塞，一个令无数80年后的动漫爱好者为之心动不已的名字。即使它已成为我们童年回忆的一部分，但一条辉、林明美这些人的名字仍然不会从我们的脑海中消失，而那首传唱不息的《可曾记得爱》直到现在都是最经典的动漫歌曲之一。可以说，MACROSS是一部承载着我们童年的作品，它在ACG迷心目中的至高地位是不会被动摇的。



天羽雅音 魔女之刃发动态加强版

《魔女之刃》

材质：PVC 高度：19cm 造型师：足立晓 生产厂商：ALTER 发售日期：2007年7月 售价：5800日元



虽然GONZO去年的TV动画《魔女之刃》收视率并不理想，但模型产品却出奇的受欢迎，这其中恐怕有一部分原因要归结到女主角天羽雅音凹凸有致的绝妙身材上面了，汗。原本就拥有令欧美女性都艳羡不已的魔鬼身材的雅音，装备了魔女之刃之后性感度又提升了一个台阶，难怪各个模型厂商都纷纷在"魔女之刃发动态"上面做足了文章。这款模型是魔女之刃发动态的最终形态——赤铠。既然是最终形态，自然与之前的模型有所不同：红色的铠甲包裹住雅音的全身，如同沐浴在烈火中一般。发色也由之前的红色变为了灰色，透出一股冰冷残忍的味道。由于本品的造型就是被武器包围的，所以尖端部分的处理更能体现出厂商的水准。ALTER在这一点上做得相当令人满意，指尖、发梢和刀刃都没有钝角的情况。不过6800日元的定价也不算便宜了……



桐条美鹤

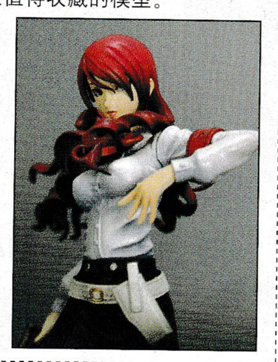
《女神异闻录3》

材质：PVC 高度：21cm 造型师：新居兴介 生产厂商：寿屋 发售日期：2007年7月 售价：6090日元

《女神异闻录3》从去年推出至今，很少有周边产品问世，特别是模型系列更是罕见。这款由寿屋出品的桐条美鹤PVC涂装完成品也算是填补了P3在模型上的空白。桐条美鹤在《P3》中的绝顶人气是有目共睹的：身为月光馆学园的学生会会长，同时又是"桐条集团"的千金小姐，为人严格且聪明，单就是这几条设定组成到一起便足可激发御姐控们的好感度。新居兴介在塑造这款模型时准确的把握住了桐条的英姿，紧绷的身体充满跳跃的动感，随风舞动的卷发更是给予了强烈的存在感。整款模型力求给人以战争女神的姿态，正如同桐条美鹤的PERSONA潘忒莉西亚一般，美丽、坚强和帅气。尽管尺寸上稍稍逊色了些，却绝对不失为一款值得收藏的模型。







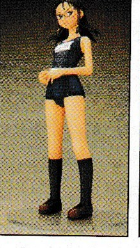
荻上千佳 cosplay Ver.

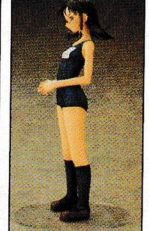
《现视研》

材质：PVC 高度：19cm 造型师：足立晓 生产厂商：ALTER 发售日期：2007年7月 售价：5800日元









"我是讨厌OTAKU的荻上！"——这句颇具代表性的自我介绍就是出自将要为大家介绍的这款模型的角色之口。在《现视研》这部最贴近御宅族与大学生生活的作品中，荻上千佳的首度登场就足以令人狂抹一把冷汗。但她的出现也同时改变了《现视研》中御姐当道的现状，带来了一阵清新的LOLI之风……尽管荻上口头上一直都很鄙视OTAKU，不过这其中口是心非的成分占了绝大多数，正如这款模型表现出来的一样：被迫穿上《不公正抽签》中典子的制服，进行cosplay的荻上一副恼怒的表情，皱起的双眉和紧抿的嘴唇都体现出了她内心中的不满。但睁大的双眼却同时暗示了她在仔细端详镜中的自己（原作该场景中荻上的面前有一面穿衣镜），对cosplay服装表现出了浓厚的兴趣。作为荻上千佳首款PVC模型，本品无论是造型还是细节都处理得相当到位，另还有泳装版本可以替换，5800日元的定价绝对是物超所值。

月岛小恋



《初音岛》

材质：PVC 高度：19.5cm 造型师：本田きみひと 生产厂商：寿屋 发售日期：2007年7月 售价：4410日元









《初音岛》原作中的月岛小恋是男主角义之的青梅竹马，表面看上去像温顺害羞的小动物系，实际上非常有主见，而且有点倔强，外柔内刚。这款月岛小恋的PVC涂装完成品恰当的抓住了月岛小恋内敛羞涩的性格特质，微红的双颊、无辜的双眸和中规中矩的站姿都将月岛的天然之气表现得淋漓尽致。可惜的是却没有表现出刚强的一面，算是个小小的遗憾吧。服装的定位上比较邪恶，超短的制服裙还被风微微的吹起，凸显了月岛修长的双腿，长筒袜上的蝴蝶结装饰品起到了画龙点睛的妙用，同时与月岛背后的书包呼应，掌握住了模型整体的平衡感。虽然月岛在《初音岛》中不算是超人气的角色，不过品质如此上乘的模型还是会令FANS产生购买的冲动吧。



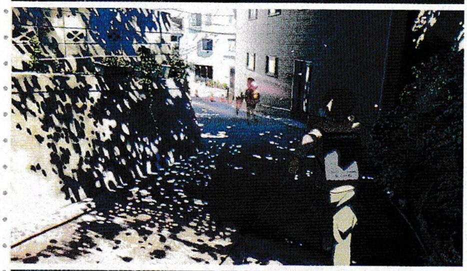


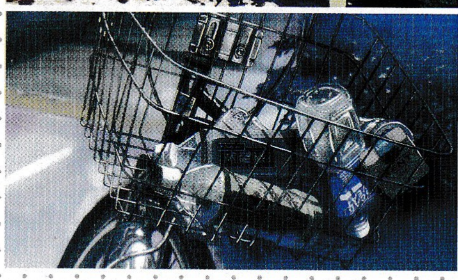
1973年出生的新海诚在国中时起就表现出了他对动漫以及小说创作的极大兴趣。1999年，尚在游戏公司FALCOM担任制作的他利用空余时间制作完成了第一部个人动画《她和她的猫》。尽管这只是一部长约5分钟的黑白动画，放送方式也仅仅是通过网络传播，但推出后即受到广大网友的肯定，并荣获2000年DoGA CG动画比赛的大奖。2001年夏，柄持着自己梦想的新海诚毅然决定辞去游戏公司的工作，全身心投入到动画创作事业中，在短短的7个月中，新海诚独立制作长约25分钟的动画《星之声》，而正是凭借着这部作品，新海诚开始在业界内成为众人瞩目的新星，被誉为“新锐映像创作家”。2004年的《云的彼端 约定之地》将新海诚的事业推向巅峰，作品中充斥着大自然中最为纯正的色彩，光影的结合巧妙的编织出一幅动人画卷，同时新海诚所展现的独特人文气息也使得本作成为无数观众心目中的爱情经典。

STORY 故事简介

远野贵树和篠原明里曾在同一所小学就读。二人兴趣相同，很快就成为了无话不谈的好朋友，并约定要一起上同一所初中、高中，今后彼此形影不离。但在小学毕业后，明里跟随着父母工作调动去往了很远的地方，相互爱恋着的两人只能靠着书信来传达对彼此的思念。这种远距离的恋爱持续了1年多的时间，贵树终于决定在3月4日当天独自乘坐新干线前往明里所在的枥木市，并约定晚上7点在车站的候车室与明里见面。然而那一天却刮起了暴风雪，贵树的列车足足晚点了4个小时。晚上11点15分才抵达枥木的贵树终于在候车室中见到了等待许久的明里，那一刻时间仿佛静止了一般……







COMMENT 简评

新海诚是一个擅长用画面来讲述故事的动画监督。是的，几乎所有人在看过他的作品后都会得出这个结论：新海诚作品的画面美得如诗一般，能够激发人内心深处最单纯的感动。试问，你是否曾在仰望夜空璀璨繁星之时或是站在海边等待积蓄初升的太阳跃出海面喷薄而出之时莫名得落泪？新海诚动画的画面也正是凭借着这些最天然同时也是最容易被我们忽视的风景触动我们的心扉。吉卜力曾经力推过一位擅长“把握平凡日常生活中的耀眼瞬间”的监督，那就是制作了《侧耳倾听》的近藤喜文。尽管处于不同的时代，在数位科技的全新技术被大量应用到动画制作的大环境之下，新海诚也同样是紧紧抓住了平日中微不足道的小细节，带给观众不亚于赛璐璐胶片时代经典动画的画面。例如风雪中的车站、由远及近驶来的列车、夕阳下的狭小教室、遨翔于苍穹中的飞鸟和手牵着手奔跑的少男少女，这些最为常见的场景经过新海诚的光影处理后，细微的变化都显得格外扣人心弦。欣赏他的作品犹如是一次对灵魂的洗涤，远离都市的繁华喧嚣，摒弃金钱欲望的无情污染，让自己已经被各种杂念拖累得疲倦不堪的内心得到彻底的解脱。

画面是新海诚的绝对优势，但同时也是他的绝对劣势。无可否认的是新海诚的作品在故事上与日本动画界的其他大师相比要单薄很多，而且他过于看重于画面美感的表现令不少希望看到“美味快餐”的观众感到欧洲文艺片或是风光片一般的沉重感。尽管新海诚被赋予了“新锐映像创作家”的称号，但个人觉得这其中包含的并不仅仅是对新海诚画面效果的褒奖，同时也暗指了他在故事处理上的欠缺。纵然拥有良好的口碑却无法满足绝大多数普通观众的需求，对一个动画监督而言并不意味着成功。《她与她的猫》、《星之声》此类短篇动画也许还没有暴露新海诚的弱点，但他的第一部长篇剧场版动画《云之彼端，约定之地》却将其“思维跳跃过度、故事严重缺乏联贯性、SF元素仿佛硬加进去的一般毫无存在感”的缺点暴露无疑。几乎没有人能够一遍便看懂《云彼》到底在讲什么，大多数人的第一印象都是停留在了新海诚的画面X天门的音乐这





一极品组合上面，这与“一部成功的商业作品首先应该拥有一个足够吸引人的故事，再加上画面效果和配乐的渲染，从而形成浑然一体的整体”的理念是截然相反的。

当年制作《云之彼端，约定之地》的新海诚只是个刚刚开始初出茅庐的新人监督，而如今的新海诚早已成熟。2007年的全新力作《秒速五厘米》，舍弃掉了繁冗复杂的SF设定，单纯的讲述普通的男孩和女孩相隔千里的微小恋情。尽管是一部剧场版，却由《樱花抄》、《宇航员》和《秒速五厘米》三个独立篇章组成，巧妙的回避掉了新海诚长篇作品上的劣势，虽然有些投机取巧，但却无法令人讨厌。其中第一章《樱花抄》已于2月16日至2月19日期间在yahoo！premium上免费放送，托伟大的P2P软件之福，《樱花抄》已可以在网上下载到。新海诚喜欢讲述爱情，特别还是充满距离感的爱情。时间、空间、多次元的距离甚至心与心之间的距离，相爱的两个人要如何才能克服这一切走到一起，听起来似乎很俗套，但在新海诚的世界中却是无比的唯美动人。尽管依然是新海诚与天门的组合，但此次剧场版中，天门的配乐明显要弱于《云之彼端，约定之地》中那种近乎喧宾夺主般的气势，只是在适当的地方悄然响起，又在不经意间终了，不仔细聆听的话可能都不会留意到配乐的存在。而在片尾两位主角分别之时响起的主题曲《One more time，One more chance》，恰到好处的将观众的情绪再推向了一个高潮。整部《樱花抄》一气呵成，让观众见识到了新海诚这几年来的飞速进步。时至今日，不会再有人怀疑新海诚身为动画监督的能力，原本由宫崎骏、押井守和大友克洋三分天下的日本剧场版动画界也必然将会为新海诚留出一片蔚蓝的天空。

文：满嘴跑火车的爆音 文编：吉祥天 美编：豆子

鬼眼狂刀最拉风

——向史上最伟大的地铁漫画致敬



说“鬼眼狂刀最拉风”，是因为漫画是门综合艺术，他讲究“说！学！斗！长！”，（如果是向小白们进行讲解的时候，可以配合临兵斗者的密宗手势！会让你的宅之气更加飘逸！）

“说”是指台词要经典；

而“学”是指漫画的分门别类化，各占一个领域方向的学识学科显学隐学，有的天使满天飞，例如由贵香织里，有的让佛经的天龙八部的男男和女女各自相恋，比如CLAMP，至于面包，足球，新撰组等等爱好化学问，更是五花八门；

斗，就是最好要有格斗场景和武斗家；

而“长”更是关键中的关键，一部漫画是否成功，关键之一就是看它连载的够不够“长”！《美少女战士》《七龙珠》《乱马》各有多少卷？《发剪》《樱铁》又才有几卷？

从这几点来考核《鬼眼狂刀》的内容和特点，《鬼眼狂刀》无愧于一部成功的作品。

《鬼眼狂刀》四大看点之——经典台词解析篇

《鬼眼狂刀》有许多经典台词，而最能体现故事主线和宗旨的，则是诸如主人公狂经常喊出来的“不要动我的身体……”“你想把我的身体怎么样啊？”这些听起来就让人感到热血沸腾的话语。

不过，同样的台词，如果由《霸王爱人》里面一个小女孩对着一个男人喊出来……就多少有点俗套了，而且是大俗特俗。

而在《鬼眼狂刀》里，却是配合上一个很帅的男人对着另一个很帅的男人喊出来这样的台词……“不要动我的身体……”“你想把我的身体怎么样啊？”“我要我的身体啊……”（和周杰伦的“我的地盘我作主”是不是很有一拼？如果翻译能与时俱进，肯定会在新版里面翻译成“我的身体我作主”）

难怪男生会喜欢这热血的感觉，想看看热血男主人公能不能找回自己的身体，用自己的身体在夕阳下奔跑，用自己的身体去一不小心把女生推倒……当然，这样想的男生，往往是《新世纪天鹰战士》情节再现中毒者，哪里有那么多凌波丽给你推倒啊！

而同人女会喜欢这暧昧！诸如织田信长想要“使用”狂的身体啊，明想把狂的身体藏起来啊，这些动作，不要乱想哦！我们不鼓励同学们跟着乱想，但是你想往歪了想是你的自由啊。

总之，作为《鬼眼狂刀》中最经典的台词，“不要动我的身体啊”引出了故事的主线（至少是表面的主线），关原之战后，传说中的杀人鬼千人斩万人恨——狂，因为某种原因而与游方医生京四郎（和《士魂》里的牙神幻十郎并不是四哥和十弟的关系……）共用一个身体……好暧昧啊……

日本剑客时代，众多的剑与人的华丽登场与搏击就此展开序幕！





而其中最关键的主线就是一个男人四处对人喊着，“别碰我的身体……你想对我的身体做什么？”

《鬼眼狂刀》四大看点之——超超超级战斗解析篇

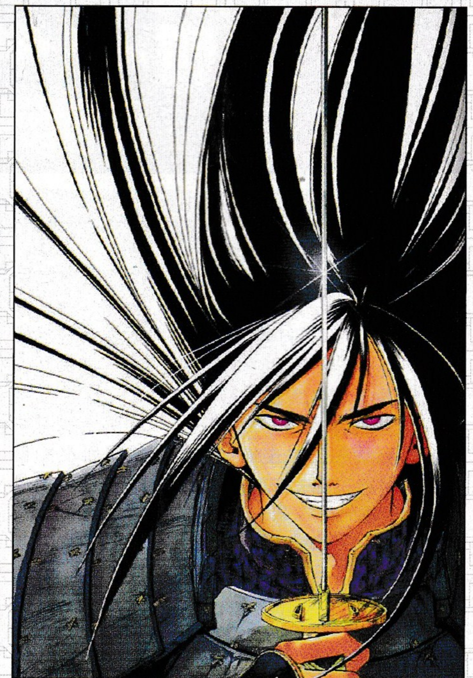
因为《鬼眼狂刀》在“学”方面过于博大精深与震撼人心的惊人内幕，我们先从战斗魅力方面开始讲起！

其实格斗漫画最难画，因为战斗力的均衡对抗，主人公的实力飞跃，反派的决斗优势压力，胜利大逆转，这几个格斗漫画卖点元素，几乎是互为矛盾的……

而《鬼眼狂刀》巧妙的用设定和伏笔来调和了这些矛盾。

《鬼眼狂刀》的表面设定是，狂沉睡在京四郎的身体里，京四郎懦弱无用，朔夜和京四郎在一起的时候难免会遇到危险，而一旦狂醒来，就会以压倒的绝对优势消灭敌人！

当然，狂的醒来，和咸蛋超人变身三分钟的设定差不多，让读者有期待感，也有紧迫感，更有痛打落水狗，坏人倒地后，再在他身上踢两脚，我在你的饭上吐痰的邪恶畅快感，得以借狂之手充分发挥出这种在现实生活中积存已久的心理压力。



然而，狂比京四郎厉害的表面消息，只是为了给读者更大的惊喜所包上的包装纸罢了！

其实，京四郎比狂更厉害，封印了狂的身体的人，正是京四郎！

惊叫去吧，尖叫去吧，什么叫“西区苛刻”这就叫“西区苛刻”啊！

给出设定，再自己推翻设定！

而且故事的整个最终boss的设定，也是一个悬念接一个悬念，从一代霸主德川家康的真相，到传说中的第六天魔王织田信长（此人的副业可能是在礼拜六去特色剧里面扮演怪兽，所以才有第六天魔王这么古怪的外号），还有藏在历史背后，始终隐藏在地下的壬生一族。

真田十勇士，织田信长十二XX，狂四大天王，壬生十五球花式台球……各种高手排名，足以让人对每场战斗都充满期待。

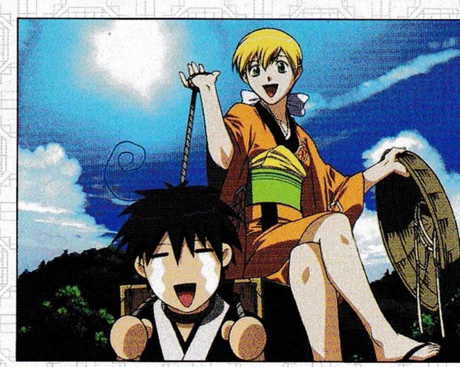
顺便说，男生可以期待那些高手的格斗密技，女生可以期待那些耍酷高手的长相扮相和悲惨身世血泪故事爱恨情仇断仇谷仇不断和平镇不和平……

来战吧！

美少女，美少年～～







《鬼眼狂刀》四大看点之——

传奇象征学解析篇

看漫画的人看到了漫画背后的深层意义，而没有看到这些漫画的人只看到了画面的胳膊大腿胸部和飞血暴拳怒吼，没有看到漫画背后潜藏的社会学人文学的深层涵义。

两者在认知上产生的差别，导致彼此做出的判断相左，形成不必要的互相蔑视。

比如《七龙珠》仅仅是一部不断升级的格斗漫画吗？不，在其背后潜藏着进化论的探索，一个长尾巴的没有进化完，经常会变成怪兽的孩子，是如何在接触现代文明之后，逐渐除去了人类不需要的尾巴，不再变成怪兽，融入社会生活，甚至染金发，去外星旅游，学习外星科技，这样一个成长的故事，才是他真正的温馨涵义，是可以和《阿甘正传》相比较的。

《破坏魔定光》是讲述人类与外星文明的解除与磨合。

《新世纪天鹰战士》是讲述保卫地球热爱和平，和青少年在青春期的蓝色忧郁，以及父母离异会导致儿童成长出现心理压力等等社会问题。

而《鬼眼狂刀》的深层涵义是什么呢？

虽然《日式面包王》的作者在其花絮篇里曾经假设了一部《日式地铁王》的日本唯一一部地铁漫画。

但是，《鬼眼狂刀》则是以刀客时代的外衣，在壬生族的庞大地下空间中，展开了一场地铁团队成员的自我修炼展示的漫画！

虽然，某些还没有来得及深入思考的同学会反问，明明是剑客漫画啊，为什么是在说地铁？





难道你没有仔细想过吗？如果是剑客时代的故事，为什么不在充满日式古风建筑的地面上去打，比如《虹色辣椒》比如《银魂》，而非要设定在壬生的地下呢？

而且，从对抗织田信长开始，许多场景就都是在山洞里面！

而且，从特异功能战斗开始，主角一方就更加注意"团队"合作对抗！

其实，这就是在国际恐怖主义日益猖狂，日本地铁沙林毒气之后，漫画教育推出的变相鼓励地下团队合作自救意思培养的漫画，只不过为了寓教于乐，而披上了剑客漫画的外衣表象而已，只要你仔细研究，就会发现……

一辆地铁是有两个车头的，头尾各一方，以方便在地铁单线转向开动时候的方便，而狂和京四郎是共用一个身体的两个司机。

狂和京四郎在地下的历险，就可以看做是一部地铁的冒险，而追随他的梵天丸等人可以看做是地铁保安力量，医护救助小队等配合团队。

《鬼眼狂刀》的深层象征学，那就是科技促进生产力，作为开发地下资源，扩展人类生活环境与生存空间和交通速度的地铁是一定要努力开发的！这就是壬生一族为什么宁肯只能在背后操纵日本，也要在地下不断扩展"隧道"的原因。其实，我们的祖先早在千年前就预见了地铁的重要性，孙子，早就说过，"兵者，诡道也"诡可以当作通假字轨，那就是轨道很重要的意思！

壬生一族也是一直在计划开发隧道，建造地铁！

剑道的最高境界是人剑合一，人就是剑，剑就是人，人剑一起就是剑人。

而对于地铁司机来说，开地铁的最高境界就是高高兴兴上班来，平平安安回家去！

这就需要团队协作的力量了，所以，请相信我，**《鬼眼狂刀》所显示的深层涵义是"地铁和团队"。只要你坐过地铁，你看《鬼眼狂刀》的壬生章节战斗时，你就会有亲切的感觉。**

《鬼眼狂刀》四大看点之——

长篇连载构成关键元素使劲解析篇

一部作品要长，剧情最好是单元剧，不靠长的主线情节，比如《这里是葛饰区龟有公园前派出所》连载年份比名字字数还多，剧情就都是单元剧，《我的女神》也是差不多的布局。

而要有情节主线的，爱情漫画就是相恋、然后第三者、新的第三者、误会、失去记忆、男的失去记忆、然后女的失去意义、然后女的又失去记忆……比如《流星花园》。

格斗漫画就是两个方向，敌人出现，新的敌人出现……比如《七龙珠》。boss不断变强，更强，吸收，生出，比如《犬夜叉》，奈落生了多少，吃了多少，得手脚并用才能数出来……还得两人，最好有一个是六指。

而《鬼眼狂刀》因为是一部潜意识地铁象征漫画，剧情推进就象地铁一站又一站，每站都有新风景！

《鬼眼狂刀》可是以美形配角成打成打的出来为一大商品卖点的，各种性格设定，角色的身世设定，似乎都是某些经典作品的致敬版本。

要正太有正太，要只会用笑容来面对的美少年就有这种美少年，还有兄弟之间宿命的争夺的命运……等等，你总是可以看到《浪客剑心》甚至《圣斗士》的影子。

总之剧情很长，但是总有新鲜。

我们的连载目标就是！下一站，天后！

（奏乐，壬生族不相信眼泪，大雪纷飞，你哭得好憔悴……）

总之，《鬼眼狂刀》作为一部优秀的漫画，比河更远更悠长，以表面的剑客格斗，暗中体现地铁团队的精神培养，角色多元，人物美形，战斗风格华丽！

让我们向这部史上最伟大的地铁漫画致敬吧！



文编：吉祥天　美编：豆子



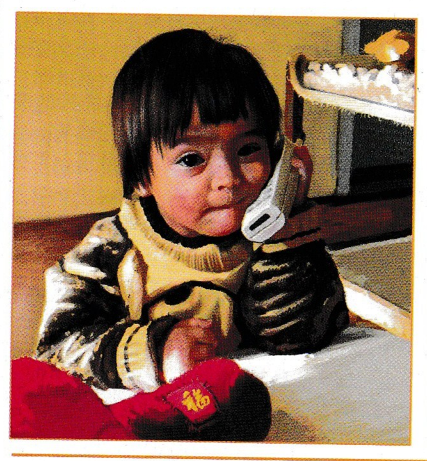


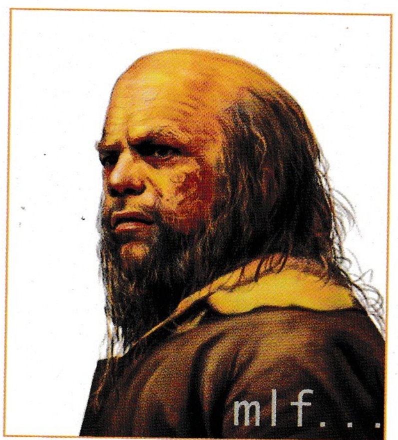
本期漫人 —— 马立福

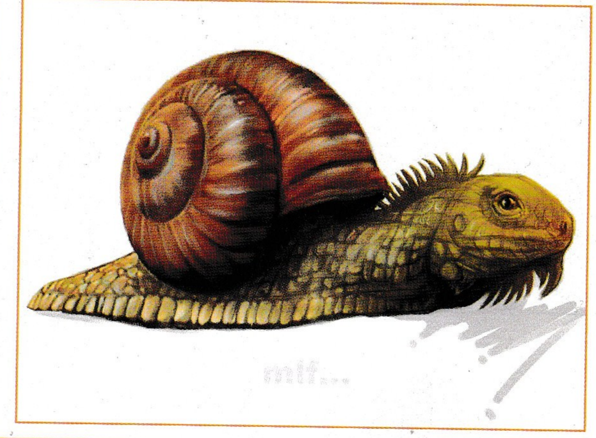
生日：1982年11月29日
星座：射手　血型：O
籍贯：河北
身高：180cm
体重：70kg
毕业院校：沈阳工业大学艺术设计专业
职位：青年画家 辽宁青年美术家协会会员
最喜欢的动物：狗
最喜欢的颜色：黑、白、淡蓝
最喜欢的音乐：仙剑奇侠传–JS、杀破狼
平时的嗜好：画画、电脑游戏、看漫画、打篮球

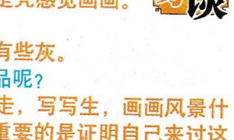












吉祥天：福大原来是读设计专业的啊

福：是的，我是学环境艺术的。呵呵，还是比较喜欢手绘的东西，所以就干插画这行了。

吉祥天：平时喜欢玩网游和看漫画？还喜欢看什么漫画呢？

福：漫画啊，小时候最爱看《七龙珠》。

吉祥天：现在不再看了么？

福：恩，现在不怎么看了，除了看宫崎骏的动画片。

吉祥天：……大默。

福：呵呵，以后想做动画这行，所以就多看看大师的东西。

吉祥天：福大你的风格都偏向写实，这是你本来喜欢的画画风格么？

福：是的，我从学画开始到现在，都追求写实风格。深入的刻画一些细节，希望能让画面更精彩。

吉祥天：这是你对画画的追求吧。

福：恩，是一种表现手法。我追求画面、色彩的统一、整体与细节的和谐。

吉祥天：看来你是个完美主义者呢。

福：呵呵，是啊，比较追求完美。

吉祥天：笑，但你给我的那张自画像却很漫画风格呢~

福：呵呵，那张是完全尽兴发挥的，用大气的笔触去表现单纯的东西。

吉祥天：但很可爱，证明你哪种风格都能运用得很好。

福：我只是有时脑袋一热就随着感觉弄出来的。

吉祥天：就是说，你是即兴派？

福：算是吧，有的时候是画感觉，而有的时候是凭感觉画画。

吉祥天：虽说即兴，但用的颜色还是很漂亮。

福：还好，我画长期写实风格的作品，还是略有些灰。

吉祥天：能告诉我你的梦想么？还有些什么作品呢？

福：梦想啊……就是想到老的时候，能到处走走，写写生，画画风景什么的，当一个老画家吧，有没有名气并不重要，重要的是证明自己来过这个世界。作品吗，我感觉现在的都不太成熟，以后会有更好的。

吉祥天：很平凡的梦想……但这种梦想却是最真实的。

福：恩，是啊，我能够自由自在的活着，已经很满足了。呵呵，我要用有限的时间去做些有意义的事。

吉祥天：再笑一下，福大能对我们《游戏城寨》的读者们说句话么？

福：HI！大家好，很高兴能在这里认识大家，我会用更好的作品来回报大家的。感谢《游戏城寨》给了我一个舞台，希望你们能够永远支持《游戏城寨》。

《游戏城寨》我们的世界……









另类——暴力女仆

相信各位《游戏城寨》的忠实读者朋友们都知道树妖有段时间疯狂爱上了女仆装，从COS凉宫春日的女仆装、女仆餐厅当女仆侍应，漫展中推销女仆服务，到成立MSA女仆控联盟。

今天为大家送上的比较另类的暴力女仆装的COS照片，这套衣服是完全是自己设计的，计划到制作最后外拍花了不少心思。由于普通女仆装都拍过不少了，决定来点最近流行的暴力女仆FEEL。因为场景都是全黑的，而且蚊子又极多，所以在外拍的过程中还真是异常的艰苦，希望大家在看照片时不会看到树妖脸上那一点点被蚊咬的泡泡吧（泪）～





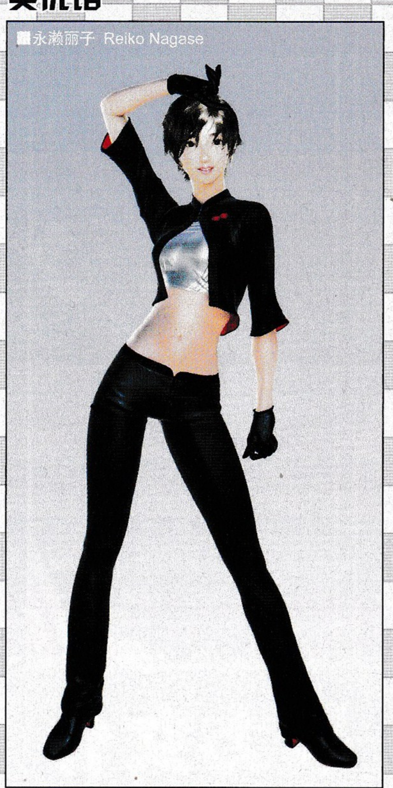






文编：玛鲁斯 美编：豆

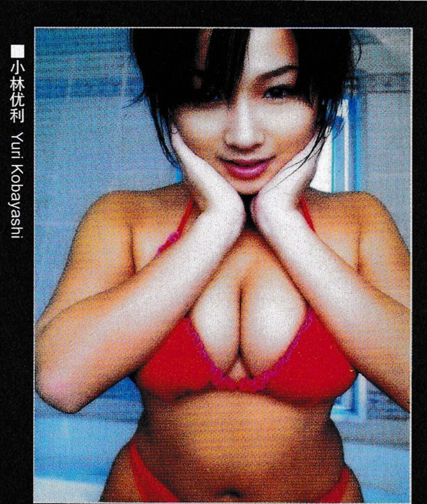
■永濑丽子 Reiko Nagase



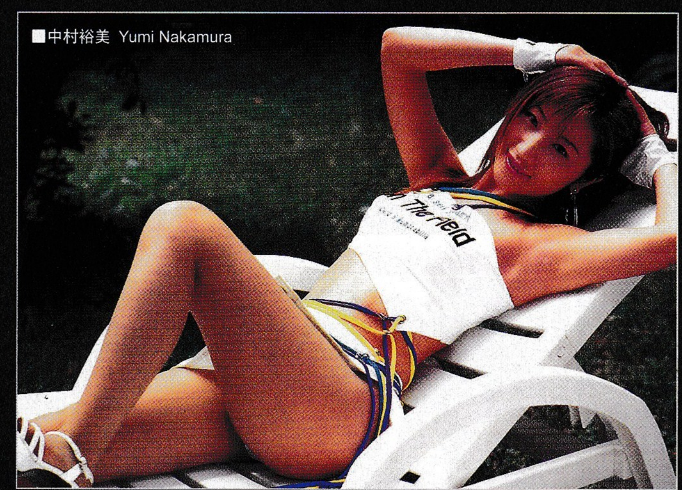
■永濑丽子 Reiko Nagase



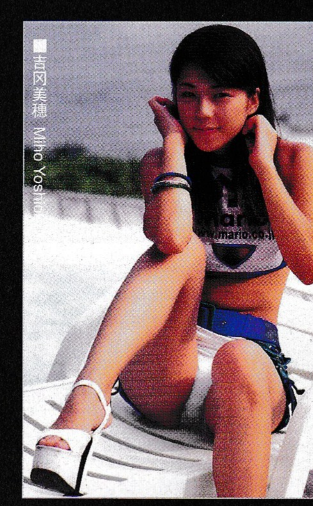
■小林优利 Yuri Kobayashi



■中村裕美 Yumi Nakamura



■吉冈美穗 Miho Yoshi



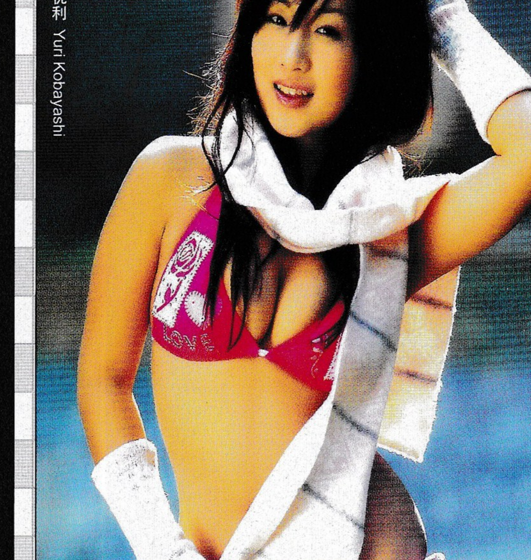
■蓝原ももよ Aihara Momoyo





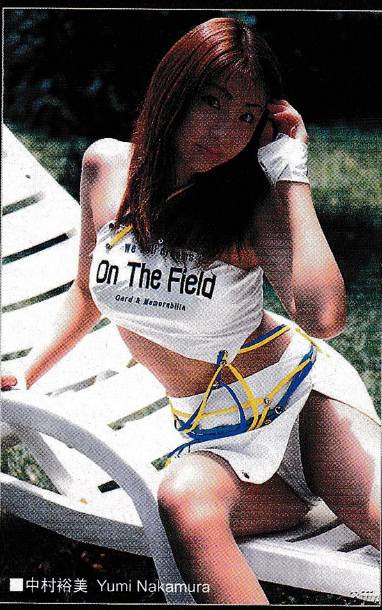
■片濑麻路 Mahiro Katase

■小林优利 Yuri Kobayashi





■片濑麻路 Mahiro Katase



■中村裕美 Yumi Nakamura


■相马茜 Akane Souma


■小林优利 Yuri Kobayashi


■藍原ももよ Aihara Momoyo

Racing girl


■相马茜 Akane Souma


■相马茜 Akane Souma


■小林优利 Yuri Kobayashi

levelup音乐台曲目



水树　奈奈　Mizuki Nana

本名：近藤　奈奈（こんどう　なな）
所属事务所：SIGMA SEVEN
出身地：爱媛县新居浜市
生日：1980年1月21日
血液型：O型
星座：水瓶座
身长：153cm
趣味：唱歌、音乐监赏、游戏
特技：书道、钢琴演奏、料理（从小学开始就参加过烹饪社团，经验丰富，其中最擅长做糕点）
资格·免许：书友会 毛笔部七段·カナ部特待生、珠算三级、心算二级
喜欢的食物：粉物料理（章鱼烧·煎饼·焼きそば）、干青鱼子、小白鱼干、松屋の牛井
讨厌的食物：生鱼片（甜虾是惟一喜欢的生食食物）、西红柿

水树奈奈的父母本职是齿科技工士，因为喜爱演歌而在晚上开办了卡啦OK教室，水树奈奈受此影响，从小就学习唱歌、弹钢琴，过着忙碌的幼儿园生活……小学时就每周在当地举办的卡啦OK大赛出场，初中时在卡啦OK大赛上演唱与本选无直接关系的特别出演，在当地是有名的演歌偶像般的存在……

同时活动范围也开广了，在电视台、唱片公司等主办的大赛上也频频获奖。受父母为了培养奈奈成为演歌歌手的英才教育的影响，初中以前一直过着唱歌说话都是演歌的生活，初中1年级时看到动画《不思议之海之娜迪亚》的主题歌《Blue Water》受到冲击，从此以后，开始听演歌之外的流行歌曲、西洋乐等各种体裁的音乐……（现在主要是听西洋乐，其中很喜欢UK的绿洲）

然后在初中3年级时参加了“濑户内卡啦OK歌谣选手权 10周年纪念全国大赛”，获得了冠军，这次大赛的评审中的一位音乐家向奈奈介绍了东京的艺能事物所“产光MUSIC”。而她却开始不安烦恼以将来成为歌手作为目标，考虑到上京等问题，父母的一句“人生只有一次，去冒险吧”使奈奈下定决心，初中毕业后，辞别了从3岁开始就学习的钢琴，为了成为真正的歌手而来到东京，进入了“要参加艺能活动，就要来这所高中”的“掘越学园 综合TRAIT学科”（艺能活动）就学。

但是，高中1年级时每天只是一些发音、声乐等课程，并没有引人注目的艺能活动，而当时多彩的活动中，声优是个热门，考虑到最适合奈奈发展的方法，事物所向奈奈提出“要不要试试声优的工作？”的建议。同时期，奈奈也从许多已经从事声优工作的同学那里听来了关于声优的趣闻，小时候起就喜欢动画、游戏之类，对声优的工作也开始感兴趣的奈奈接受了事物所的建议，为了进行声优的学习，高中2年级时进入“代代木动画学院 声优艺人科”（平日 白天部）就学。从高中早退，再来到“代代木动画学院”，过着忙碌的生活，不服输的奈奈在学校的学习也很努力，在两个学校都很出色……努力的成果在高中毕业时获得的『掘越赏』上得到了证明。在小学担任了6年的学级委员长，高中时担任学习委员长的奈奈也经常热心帮助同学的功课……

注：掘越赏是高中3年间一直“品行端正”、“学习成绩优秀”，而且获得了全学科的毕业生只有一人能获得的难得的奖赏。算起来，学校创立以来，获得艺能活动学科的掘越赏的人，水树奈奈是第二个。

直到某一天，事物所介绍奈奈参加了PS游戏《ノエル·ラ·ネージュ》的声优选拔，合格的奈奈获得了配役游戏中三位主角之一的门仓千纱都的机会，开始了从事声优的初登场，然后在游戏发卖前的1997年10月12日，文化放送的广播节目“周间アニメージュ 饭冢雅弓のまだまだ日曜日だよ”开始播出。在这个节目的一个栏目“NOeL ～La Neige～ 镰仓通信”里，主役的三人（かかずゆみ·水树奈奈·根谷美智子）轮流介绍着游戏的构成、出演等情报，没有唱歌、演技什么的，就这样把奈奈的声音向听众们传播。（在之后的节目『周间アニメージュ 饭冢雅弓のいたいのとんでけ』中，她还担任了助手的工作）

附带一提，这个游戏的发卖日是1998年2月26日，实际上游戏的录音完成是在1997年6月，这是在“代代木动画学院”入学后2个月之间的辛苦换来的。

获得门仓千纱都这个角色的演出之后，奈奈与游戏的发卖公司“PIONEER LDC”签定了唱片合约，参加了和《NOeL —La neige—》相关联的广播剧等数张CD的录音工作。其中的《NOeL —La neige— depart ～ Chisato × Nana》是收录奈奈6首歌曲的迷你专辑，充分的表现了游戏角色门仓千纱都的这张CD，“不会被认为是新人，深厚的表现力与出类拔萃的歌唱力”PIONEER公司对这张倾情之作打出了这样的标语。

之后，奈奈获得了TV动画《时空探侦》女主角大和空一角，开始在动画界正式登场。然后在《小魔女帕妃》、《圣ルミナス女学院》、《HAPPY☆LESSON》等游戏中担任角色，同时参加了相关的广播剧CD、角色歌曲等各种事件活动，活跃展开起来。其中成为话题的是，被巧克力“冬の淡雪”的电视广告所起用，一时间奈奈的美貌也在公众面前展露出来，在这个广告中，除了演出，还担当了歌曲、旁白和手部模特。

奈奈的歌唱活动也非常活跃。2000年1月23日在“银座YMAHA HALL”，“FIRST LIVE”举办，2000年9月15日在“涉谷Autumn FESTA '2000 涉谷中央街音乐祭”的野外演唱会上演出。2000年12月6日奈奈的第一张单曲集《思念》如期发表，在这张单曲的制作期间，奈奈从PIONEER LDC公司转到了KING RECORD旗下，继续着自己的歌手生涯。

之后，《妹妹公主》游戏与TV动画大获好评，出演亚里亚的奈奈人气也急速上升，并与共同演出该作品的桑谷夏子、望月久代、小林由美子共4人结成了组合“Prits”，现在为止已出了3张单曲集和1张专辑。这时候水树奈奈已经在声优工作的轨道上顺利行驶着，考虑到今后的活动，她于2001年9月从“产光MUSIC”转到了声优事物所“SIGMA SEVEN”，动画、游戏的工作自然不用说，音乐活动也在活跃的展开中。

作为声优歌手，她在乐坛发展十分成功，实力也在不断提升。单曲《ETERNAL BLAZE》初登公信榜就取得了第2名的好成绩，而《ETERNAL BLAZE》更是名列以声优单独名义出版的单曲CD销量历史上的第一位。DVD影碟《NANA CLIPS 3》当周音乐DVD声优销量第一位，在《焰之扉》之前达到了声优歌手的最高成绩。而在今年的日本首届声优赏中，她也一举夺得了歌唱大赏，足见业内对她歌唱成绩的肯定。

在今年迎来出道7周年的水树奈奈，也推出了自己的个人精选辑《THE MUSEUM》，包括了她从第一张单曲到第十四张单曲中的精选曲目，以及新曲《水晶之信》，出道风雨7年，小奈奈的成绩有目共睹。

NO.11 Don't leave me alone

网友幽风幻雨点播

演唱：仓木麻衣 **出处**：《Fuse of Love》

推荐理由：衣衣的歌里最让我有感触的一首，第一次听就很喜欢。

原文

泪さそう　真实よりも
微笑みさそう　嘘が闻きたかつた
闭ざされた　ドアの前
ただ一人　立ち尽くしていたの

何かをいつも　求めてばかり
あなたのやさしさ　气づかないまま
大切なものは　ここにあるのに
こらえる泪が　頬つたい
こぼれ落ちてゆく

近づく程　远くに见える
君の心を　连れて步いてたと
そっと口元耳に寄せ
嗫いて　足迹消えて行く
その胸の中　昙らせないで
こうしてあなたを　思う程また
大切なものを　失くしたくない
爱する气持ちを　止めないで
私を抱きしめて

あなた失ったら　步けないきっと
今素直になる

谁もが迷いの中に见える
导火线の先　私も见てる
大切なものは　あなたと私
二人の瞳の中になら
永远に生きる
Don't leave me alone

罗马音

namidasasou shinjitsuyorimo
hohoemisasou usoga kikitakatta
tozasareta DOAno mae
tadahitori tachitsukushiteitano

nanikawo itsumo motomete bakari
anatanoyasashisa kizukanaimama
taisetsuna monowa kokoni arunoni
koraeru namidaga hootsutai
kobore ochiteyuku

chikazuku hodo tookuni mieru
kimino kokorowo tsurete aruitetato
sotto kuchimoto mimini yose
sasayaite ashiato kieteiku

sono muneno naka kumorasenaide
koushite anatawo omou hodomata
taisetsuna monowo nakushitakunai
aisuru kimochiwo tomenaide
watahsiwo dakishimete

anata ushinattara arukenai kitto
ima sunaoninaru

daremoga mayoino nakani mieru
doukasenno saki watashimo miteru
taisetsuna monowa anatatowatashi
futarino hitomino nakaninara
eienni ikiru
don't leave me alone

翻译

没有比事实　更能引人泪水的
那引人微笑的谎言　好想再听听
伫立在被紧闭的门前
始终是我独自一人

永远追寻着某些东西
对于你的柔情　我从未发现
最珍贵东西　明明就在此处
强忍的泪水 沾湿了脸庞
夺框落下

越是靠近　看起来越远
"我曾带着你的心一起走"
轻轻地将嘴靠在你耳边
低语着　消失在脚步声中

请别在那心中蒙上阴影
越是如此思念你
越是不想失去这珍贵的所有
请别停止这份爱恋的心
请抱紧我

如果失去了你　我一定无法行进
现在的我更为坦诚了

谁都可以从迷惘中看得见
我也能透视　那导火线的前端
最重要的是　你和我
若能存在于俩两人的眼眸中
就能永生
Don't leave me alone



NO.12 Time Of Your Life

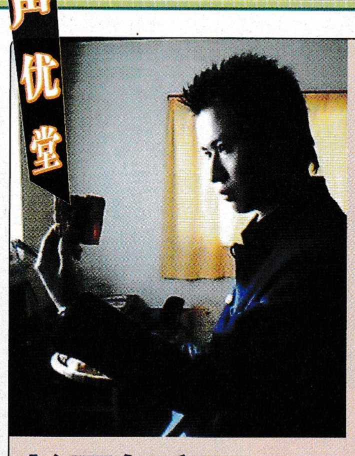
网友 kaiqiang2006 点播

演唱：Green Day **出处**：《Good Riddance》

推荐理由：这首歌体现 Green Day 的另外一种风格，听惯了节奏激烈的朋克，给人耳目一新的感觉，轻松明快的吉他扫弦，合着小提琴略带忧伤的旋律，没有了架子鼓的喧嚣，只有中提琴大提琴诉说般的叙述……

祝福：现在的高中学习是很紧张的，我要祝我的同学在新的一年里，有更大的飞跃。

声优堂



主要角色：

《甲贺忍法帖》——服部响八郎
《蜂蜜与四叶草》——真山巧
《X》——皇昴流
《兽兵卫忍风帖龙宝玉篇》——辰之助
《Chobits》——本须和秀树
《犬夜叉》——炼骨、僧无双
《拜托了☆老师》——山田正臣
《创圣之阿克艾利欧》——Sirius De Alisia
《银魂》——坂田银时
《凉宫春日的忧郁》——阿虚

杉田智和 Tomokazu Sugita

出生地：崎玉　血型：B 型　趣味：作词、写脚本
生日：1980 年 10 月 11 日　特技：少林寺拳法初段

1980 年出生的杉田智和有着和他年龄不太相符的沉稳性格，即使是在笑着的时候，他清秀的脸上通常也都是中规中矩的内敛笑容，全然没有这一代人常有的轻狂不羁。而他的声线也是意外的沉稳，与新生代流行的少年声线不同，他拥有的是那种属于青年的声线，也因此常常在一些作品中扮演兄长的角色。

杉田智和这个名字开始被很多人留意大概是从《X》的TV版开始。原作中大人气的皇昴流一角最终选择了杉田不知是否就因为他年轻却又有着成熟感的声音与饱经沧桑的昴流形象十分契合，尽管该作的评价并不很高，但是杉田的声音还是给不少人留下了深刻的印象。而杉田另一个重要的角色同样是 CLAMP 的作品。在《人形电脑天使心》中他出演了主角本须和秀树，把这个单纯的男生演绎的相当精彩。

在《蜂蜜与三叶草》中，他则饰演了相当成熟的大学生真山，时不时的幽默一把，可是停顿下来安安静静的背影却生生把难言的寂寞烙进人的心底。个人认为这个角色和杉田本人相当的契合，因为从各种见面会看来，杉田虽然有着超越同龄人的成熟感，却也常常有突然的幽默时刻，恶搞的动作和话语实在是不输给真山。而《凉宫春日的忧郁》中的吐槽男阿虚更是让动漫迷们记住了他。

生活中的杉田是个很认真的人，在个人网站上的日记总是写得一丝不苟，就连拍出来的一些照片也是相当的精致。而他更是出了名的孝顺，在SAINT BEAST的一次广播中，在问到来世想要的性别时，只有杉田一个人选择了"女性"，在遭到大家哄笑之后，他却相当认真的嘀咕了一句"你们都不懂做母亲的心"。

请结合音乐台的CD欣赏

《蜂蜜与四叶草》

山田：ねぇ、真山（まやま）…
山田：喂，真山……
真山：ん
真山：嗯?
山田：お愿い（おねがい）…
山田：拜托了……
山田：お手本（てほん）にして
山田：给我们做个示范吧
真山：怖（こわ）がらなくていいんだよ
真山：用不着这么害怕
真山：简单（かんたん）に齿ん（かん）だりするような生き物（いきもの）だったら
真山：如果是轻易就会咬人的动物
真山：こんな风（ふう）にエサを直接（ちょくせつ）やれるシステムになってやしないよ
真山：是不会让你们这样直接喂它食物
真山：にしても…本当（ほんとう）、でっかいな
真山：话说回来，它可真大啊
真山：恐龙（きょうりゅう）とかって、こんなだったのかな
真山：恐龙之类的，也就这样吧
山田：また、クールうってるくせに子供（こども）みたいなことを…
山田：又来了，装得那么酷，却还说孩子话……
真山：ん、なんだよ
真山：嗯，怎么了?
山田：なんでもない
山田：没什么
竹本：しっかし、不安（ふあん）になるぐらい谁（だれ）もいませんね
竹本：不过，一个人都没有，真让人不安啊
竹本：ていうか、ひょっとして今日（きょう）かしきり
竹本：难道说今天就咱们几个?
真山：こんなんでやっていけるだろうか、エサ代（だい）とか
真山：这样能撑下去么?饲料钱该怎么办?
山田：ちょっと、真山（まやま）…
山田：等下，真山……
真山：本当（ほんとう）はあったかい国（くに）の动物（どうぶつ）なのに、こんな寒い（さむい）ところにつれてこられて…
真山：本来是生活在温暖地区的动物，却要被带到这么冷的地方来……
真山：キリンは日本（にほん）に数头（すうとう）いるけど、仲间（なかま）に会える（あえる）わけでも…
真山：虽说日本也有几只长颈鹿，但它们却连同伴都见不到……
真山：生涯（しょうがい）谁（だれ）とも口（くち）を闻く（きく）こともなく、ここでしぬまで一人ぼっち(ひとりぼっち)…
真山：一生都无法和任何人交流，到死都孤单一人……
山田：いやあ
山田：别说了
山田：キリンさんはなんでこんなところにつれてこられなきゃなんなかったのよ
山田：为什么长颈鹿必须要被带到这种地方来?
竹本：それはきっとキリンが见られない(みられない）国（くに）の子供（こども）たちにもキリンをみせて…
竹本：那一定是为了让无法见到长颈鹿的孩子们也能看看……
山田：じゃあ、何で（なんで）谁（だれ）もみにきてないの
山田：那为什么没人来看!
森田：お前（おまえ）见ろ（みろ)、子供（こども）代表（だいひょう）
森田：你快看，儿童代表!
山田：ああ、真山(まやま)起きて(おきて)…
山田：啊，真山，快起来啊……



烈舞阿婆

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

各位敬爱的、亲爱的、可爱的（想不出词了）的读者朋友们，先和阿婆我一起欢呼吧！在加大开本的同时，“烈舞阿婆”终于加页了（5555~感动啊……T_T）！

加页以后阿婆可以更多的将读者朋友们对我们的鼓励、建议、批评等金字良言刊登出来，以便我们及时的总结教训，时刻激励自己前进。而且加页后可以给大家送上更多网站上以及编辑部发生的好玩的事情，白夜那臭小子也不至于老来找老太婆我胡闹嫌“城寨后院”给的地方太小；涂鸦坊也可以多登些网站上那些才子们的作品了；更重要的是，那些漂亮游戏宝贝的照片可以多登几张了，哈哈！

另外，不少读者反映“城寨风彩”电子彩票的输入和领奖方式比较复杂，我们决定暂停运行并按照读者们的意见修改规则，本期开始暂停赠送。未来再次登场的“城寨风彩”将会省掉所有麻烦的流程，抽奖设置也会更有趣（^—^）。

本期读者调查

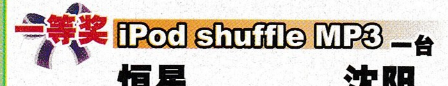
(1)本期杂志您最满意的栏目是？
(2)本期杂志您最不满意的栏目是？为什么？
(3)您对本期的特稿有何评价？
(4)您对本期将书刊开本加大有何评价？
(5)您还想对我们说的？

奖品

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010

来信中将会抽出一位幸运读者获得苹果的iPod shuffle MP3一台，十位幸运读者获得levelup主题扑克一副。

level24 读者来信获奖名单



一等奖 iPod shuffle MP3 一台
恒星　沈阳

二等奖 levelup主题扑克 一副

姓名	省市	姓名	省市
罗浩楷	广东	李进	北京
荆心	吉林	张洋	石家庄
易定罡	四川	李伟华	大连
王宇航	铁岭	张亮	湖南
卢良驹	江苏	杨磊	福建

读者自留地

3A 读者意见选登

■本期杂志读者最满意的栏目

《特稿》、《Web Show》、《掌机研究室》

■本期杂志读者最不满意的栏目

《Cosplay 秀》

■您对本期的特稿有何评价？

湖州　潘成：本次特稿回顾了SE、任天堂、索尼在这20多年的辛酸发展历史，以及他们之间的恩恩怨怨。可我更希望他们能够团结起来，合作开发出更好玩的游戏，造福我们玩家。

北京　丁泽超：虽然对于文章中的一些关于游戏公司之间的恩怨已经有些了解，但看过后还是有小小的感动。

江苏　卢良驹：让玩家见证了游戏业界几家大厂在二十年来发展的点点滴滴，见证了一幕幕恩怨与悲欢，惊叹之余又领悟到一些人生，总之相当不错。

江苏　孙鹏：确如文章中所说，没有永远的伙伴，只有永远的利益，看了还是很有感慨的。

> **阿婆：**本期特稿的选题属于比较老的题材了，但作者用老题材写出了新感觉，在介绍一些当今著名游戏背后和一些游戏厂商之间不为人知的故事同时，又加入了自己的一些感悟，读起来比较有代入感。我们选这样一个题材也是因为看到当下次时代战争打响，各种各样的原先不可能出现在其他主机上的游戏宣布跨平台。玩家们大可不必为这些事就去争哪台主机已经胜利或哪台主机注定失败，路还长着呢，阿婆我觉得好玩的事情还没开始呢！

■您对本期的《Web Show》专题有何评价？

四川　易定罡：我喜欢熊猫，但不喜欢这烧香的熊猫，幸好我家的电脑没有感染到这病毒，庆幸！

沈阳　龚宁：最近最热门的话题！话说同学家的电脑就不幸中招了！唉，可怜啊！本次专题集趣味和实用为一体，很不错！

广东　黄兰桂：“小熊猫”太搞笑了，我好久都没这么笑过了，中国的黑客挺强的！

北京　董旭：阿婆，我写信来了！眼泪哗哗的，自从看到熊猫烧香的威力后，我就不敢上网了，所以就拿笔来给您写信了。

> **阿婆：**话说前一段时间只要上网的人都是谈熊猫色变啊。编辑们要更新网站内容就不得不到网上去搜集资料，那一阵子真是提心吊胆。话说玛鲁斯在制作此次专题时要一张中了此病毒的效果图，于是找到个“熊猫烧香”的图标并将桌面上所有图标都换成这个了，不了解情况的白夜走到玛鲁斯身边时看到满屏熊猫，幸灾乐祸道：“中了吧！中了吧！”玛鲁斯从容的双击了一只熊猫，程序稳定的运行起来。白夜见到此情景，异常扫兴：“这熊猫烧香一点都不厉害啊……”

■您还希望在《游戏城寨》上看到什么内容？

南宁　谢奕春：本人其实也是一个电影迷，如果可以，希望能增加一个《电影快递》之类的栏目。

福建　陈双：搞个类似《猪笼城寨》的版块，述说玩家在生活中的趣事。

江苏　张军：我希望可以弄一个对战平台，比如《MHP2》、《合金弹头》等PSP游戏。

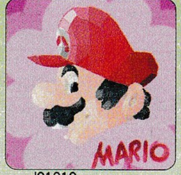
上海　刘震：希望可以在《游戏城寨》上更多看到我中奖的消息。

> **阿婆：**谢同学读书不认真，这里要批评（笑）。我们的“休闲吧”栏目中不就有一个“电影空间”分版么？！恩？您说一页太少看着不过瘾？OK，老太婆我去找Hikaru要求加页！陈双同学的建议不错，我们在考虑之中，也许以后就放在“烈舞阿婆”栏目里哦。张军同学的建议目前实现还比较困难，不过如果您想找玩伴的话阿婆建议你去我们论坛的PSP区找，那里有不少好手。最后对于刘同学的建议，阿婆无语……

幻梦涂鸦坊

这半个月涂鸦坊里热闹非凡，《战国BASARA》的热潮还未退去，同时又刮起了一股“马里奥旋风”。涂鸦坊墙上挂的全是伊达政宗和马里奥大叔，OK，本期就是这两个人的小专辑。

涂鸦板地址：http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp



seed01010

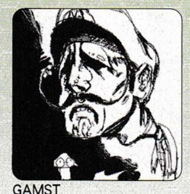
GAMST


ash.M

ash.M


issac


ash.M


GAMST

seed01010

星之继承





樱冢澈 kiyoshi

身高：160cm　体重：44kg
血型：A　星座：白羊　籍贯：湖南
毕业院校：北京理工大学
爱好：动漫游戏、cosplay、看小说、睡觉
最喜爱的颜色：黑、白、蓝
喜欢的漫画：《东京巴比伦》
喜欢的电影：《魔戒》，王家卫的多数电影
喜欢的游戏：PS2——《大神》、《真三国无双》系列；其他——《天堂II》、《轩辕剑》、《KOF》
E-mail：kiyoshi17@163.com
个人站点：http://cos7.huming.com

欢迎大家自荐或推荐模特（请打开 http://www.levelup.cn/contactus.asp，"选择"事务申请"，在文本框的第一行写明"参与／推荐游戏宝贝"字样即可）。

特约摄影师：小翠猫

levelup英雄榜

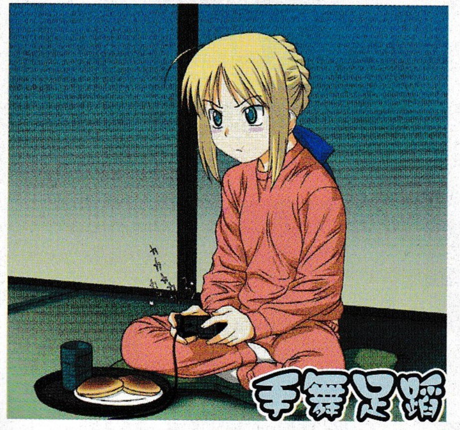
levelup.cn 建站两周年了，两年来不少朋友积极的为 levelup 的发展做着贡献，而 levelup 也尽自己所能给予这些网友鼓励与感谢。日前，又有三名朋友对网站的贡献度积累到了一定程度，这里阿婆代表 levelup 谢谢你们对网站做出的贡献，并将授予你们最高奖励！

英雄 ID	获得奖励
heianderen	PS3 主机
sarangheyo	X360 主机
hopy	小神游 SP 主机

关于网站贡献度可以到以下地址查询：http://www.levelup.cn/hero.asp



城寨后院



手舞足蹈

白夜记得小时侯跟着爹娘去大商场里买东西，总是对卖游戏机的柜台流连忘返，只要爹娘一停下来挑选什么东西，我就会偷偷跑到卖游戏机的柜台看人家打游戏。爹娘看我不见了也知道去哪里找，那时候真是觉得看人家打游戏也是一件极其有乐趣的事情。

这种感觉已经很久没有过了，现在再好的游戏，像《蓝龙》、《战神 II》放在四十二寸平板液晶上摆在白夜面前，然后找个超级达人演示究极极限挑战，小白估计站在边上的时间也不会超过五分钟。原因，不明。

前段时间Wii刚到编辑部的时候白夜曾重新燃起看别人玩游戏的兴趣，倒不是因为游戏内容吸引眼球，而是观游戏者之举止乐趣无穷。"Wii，让你身边的人获得更多乐趣"是白夜那段时间给任天堂想的广告词，"伪索青"的白夜那阵子天天盼着Wii，不……是盼着有人玩 Wii。

后来 Wii 的销量不错，编辑部的 Wii 却积了厚厚的一层灰。可能意识到失态，编辑们都私下买了 Wii 回家耍去了。白夜也失去了刚刚找到不久的人生乐趣。为了免于被剥夺乐趣而导致内分泌失调，小白我这段时间只好玩命的为 Youtube、土豆等网站制造流量。

雪风MM是负责动漫的编辑，但她很喜欢玩游戏。

话说已经丧失了多日人生乐趣的白夜那天中午和风间仁等几个编辑吃完午饭回到编辑部，进门看到雪风在座位上手舞足蹈的不知道在干什么。"Wii 上有个游戏叫《手舞足蹈瓦里奥制造》……"小白脑海中闪过了这么一句话，随后像看到了清晨的曙光一样飞奔到她座位旁边，却见她手里拿着的是 PS2 手柄，而屏幕上的画面是……《鬼泣3》。雪风戴着耳机，玩的很投入，时而倾斜身体，时而伴随着但丁的跳跃高举双臂，当时她正在与地狱三头犬激战。"哎哎哎，有本事别跑！"这才叫玩游戏，她已经投入的语无伦次了，人家 BOSS 怎么会跑……

六段音速同学此时也发现了此中乐趣，凑过来和白夜一起享受看人家打游戏的美好。却不想人生中美好的时光总是短暂的，两人的大意导致了雪风发现了身后站着两个清泪即将从眼眶溢出的人。

"再打一关吧！"六段音速同学还没看够。

"不是我不想打，是打不过去了……"白夜看了眼屏幕上趴在地上的但丁，无奈地和音速同学作鸟兽散。

隔天，小白午饭归来又看到了雪风同学在玩《手舞足蹈鬼泣 3》，欣喜若狂。

后来一打听，六段音速昨天将雪风的记忆卡和盘拿了回去帮她打过了原本打不过去的地方。于是小白我才可以继续让生活充满乐趣，不过眼看着进度越来越靠后，白夜想说的是："求你了！六哥，别帮她打了！"

雪风MM是负责动漫的编辑，但她很喜欢玩游戏。

她，让身边的人获得了更多乐趣。

热火朝天

levelup论坛上无时无刻都有着丰富多彩的活动，这个小版块的开办就是希望和论坛互动，介绍半个月来论坛上又有哪些好玩的活动，想让生活更有激情么？！赶快参与进来吧！

论坛地址： http://bbs.levelup.cn

levelup.cn第三届手机摄影大赛！

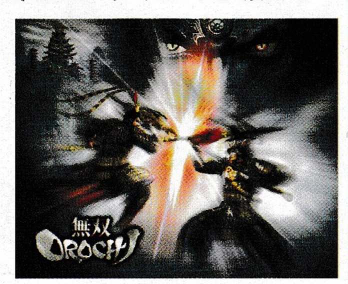
目前论坛的"手机游戏讨论区"正在举办手机摄影大赛。手机现已成为我们身边不可缺少的"三大件"之一了，而在手机功能多样化的今天，摄像头也已几乎成为标配，各位的手机中想必也都有不少美图了。所以，何不借此机会与众人分享呢，更何况还有诱人的LVP在等着你哦。先为大家送上几幅参赛作品，这其中不乏身在海外的levelup网友拍摄的我们难得见到的风景哦！还等什么，拿起你的手机参与进来吧！

大赛主题贴地址： http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=46&id=406656



■巴黎圣母院

作者 有杯清茶



■《机战W》

作者 SJQJTX



■PSP和自己改造的笔记本

作者 ALUCARDEX

■多伦多市一角

作者 A_T

《无双 大蛇》讨论专区，火暴开放中

史上规模最大的"《无双》系列"游戏《无双 大蛇》已经登场，相信各位玩家早都已经入手了吧？！每次有"《无双》系列"新作发售，论坛上立刻就变的热闹非凡。目前《无双 大蛇》讨论专区正在开放中，网站的UP TEAM攻略组已由16人组成了临时攻略组，力求将最详尽最完美的攻略第一时间呈现给大家，欢迎大家来《无双 大蛇》专区发表你对本作的各种看法，参与游戏的话题讨论！

《无双 大蛇》讨论专区地址： http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=24

levelup书刊区新书快报

游小说 第一辑



国内首创
游戏剧情小说专门志
二十万字超大文字量
令您尽享阅读快感
3月30日全国上市

游戏光环DVD 第23辑



《战神II》全剧情影像
+前作剧情回顾
《高达无双》名场面欣赏
《无双大蛇》CG影像欣赏
大电影《蜘蛛侠3》
7分钟片花抢先观看
4月1日全国上市

掌机王SP61



封面待定

攻略透解
前线任务1st
炸弹人物语DS
龙珠Z 遥远的悟空传说
游戏王2007

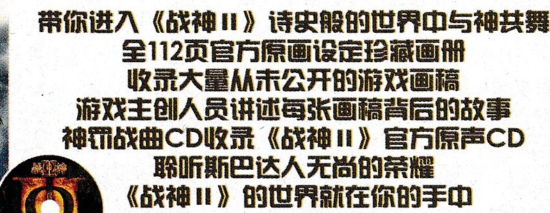


赠送《真·三国》Q版角色随意贴
4月6日全国上市

战神II 封神画集

带你进入《战神II》诗史般的世界中与神共舞
全112页官方原画设定珍藏画册
收录大量从未公开的游戏画稿
游戏主创人员讲述每张画稿背后的故事
神罚战曲CD收录《战神II》官方原声CD
聆听斯巴达人无尚的荣耀
《战神II》的世界就在你的手中
4月7日全国上市

变形金刚漫画版 第一代 Vol.1



他们的战场，我们的家乡
变形金刚经典人物再度归来
延续TV动画版剧情的全新故事
生于华丽逝于青春的DW传世经典
变形金刚漫画史上之最高杰作
塞联阵狂飙译制 国内权威译本
漫画版第一代第一卷 变形金刚音乐集Vol.1
全部出场人物详尽档案
4月7日全国上市

传说无限2 传说系列全书



神话、深渊、风雨、世界、宿命重制版
珍贵资料完全收录
附送"梦幻传说"珍藏DVD
FANS必看的豪华资料设定集
4月8日全国上市

游戏机实用技术 5A刊

2007年5月A刊

收录《无双大蛇》
《王国之心II 最终混合版+》等大作攻略
情报站大改版兼重磅新闻专题联手出击
新栏目"游戏进行时"
打尽一切最新上市游戏！



4月上旬全国上市

最新上市游戏书刊 在levelup.cn大卖场限量六折销售，详情请访问levelup.cn书刊区：http://www.levelup.cn/book

小编寄语 DA ZHAI MEN

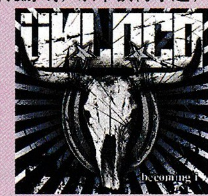
大寨门

天下玩友是一家

风间仁

◆　前几天买了双新篮球鞋，等截了稿玩一下。仔细一想，距上次玩篮球竟然已经有大约2个月了。以前是一个星期玩几次，现在是一年玩几次，以前总以为篮球会成为终身爱好玩一辈子，现在看来自己已经彻底失去了对篮球的热爱，不知道现在对于游戏的热爱能够维持多久。

◆　最近《鬼泣4》登陆X360的消息可谓一石激起千层浪，有的拍手叫好有的破口大骂，国外游戏玩家还组织联名声讨CAPCOM。其实这又是何必呢？管他在哪个平台出，能玩不就行了？非得争个所以然出来，就好像自己是索尼的大股东一样。玩家重要的是玩游戏，从中获得乐趣，为什么非要分成什么帮派？在网站和论坛上我经常看到所谓“索青”和“任饭”之间的谩骂，我认为大可不必，硬件上它们各有各的特点，软件方面NDS上有百万大作，PSP上也有人气游戏，我们都可以从中获得游戏乐趣。喜欢就一样买一台来玩，无法同时拥有两机种也没必要说葡萄酸。归根结底是家用机游戏比较特殊，它不像是PC游戏，只要没有硬件方面限制都能够运行。但特殊归特殊，我们也不能因为门槛高就没了素质，毕竟天下玩友是一家。



▲Unloco乐队的《Becoming I》，推荐给“愤青”们欣赏。

☐　本月冤案：莫名被几位同事鉴定为宅男，实在是想不明白，自己不过是买了一些游戏、一些模型、一些画册、一些抱枕……怎么就会和宅男这种邪恶的生物扯上关系了呢？在这里郑重声明，我和宅男不一样！和宅男……

☐　本月惨案：办公室的电脑突然遭到神秘病毒袭击，在无任何征兆的情况下陷入战斗不能状态。接下来的事可想而知，一系列检测、查错，不厌其烦地数据备份、漫长的系统重装……最后，一台除了XP外一无所有的电脑诞生了。

☐　本月丑事：无意中看到雪风同学在玩《鬼泣3》，于是便以“曾于DMD难度下如入无人之境”的高姿态欲上前加以指导，不料久不上手游戏的内容已经遗忘殆尽，在一个极其简单的迷题面前楞是手无足措了大半天……我辜负了同事们对我的信任，作为一个游戏人我感到追悔莫及，大家尽情地鄙视我吧……

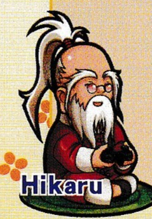


☐　本月快事：终于一次性还清了借款，虽然在数额上不及H君那种足以引发跳楼血案的程度，但总算是对借钱给我的兄弟有了一个交代，了却了一桩心事。

☐　本月最萌：C.C.……其实……我也喜欢吃必胜客的……

六段音速

●　两周年，其实没有半点喜庆的感觉，到深夜还在思考一堆“怎么办”。毫无疑问，目前的levelup.cn还存在诸多亟待改进的地方，距离顶点还有相当一段距离。两年前，如果可以预见今天，我们根本不会选择那样开始，因为现在的状况远未达到预想。幸运的是，我们尚有激情和创意，还有大家的支持。两年后，要么levelup.cn会成为国内最优秀的、最专业的TV Game网站，要么就不会再有levelup.cn这个站点存在。这是我在LU两周年之际，代表今天的levelup.cn建设团队向各位支持我们的网友做出的承诺。

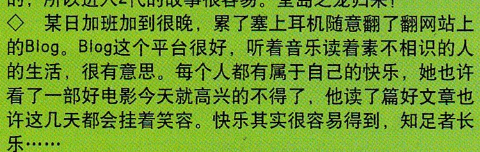

Hikaru



▲You know……

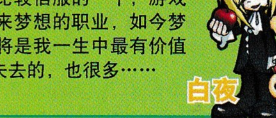
◇　渐渐脱离《MHP2》大军，时间少，游戏打到目前的程度也追求不多了，除非有新的下载任务。于是开始继续“游戏补课”活动，继《生化危机0》之后是《如龙2》。真正玩进去后才庆幸没有错过这款游戏，何况《如龙》我是爆机了的，所以进入2代的故事很容易。堂岛之龙归来！

◇　某日加班加到很晚，累了塞上耳机随意翻了翻网站上的Blog。Blog这个平台很好，听着音乐读着素不相识的人的生活，很有意思。每个人都有属于自己的快乐，她也许看了一部好电影今天就高兴的不得了，他读了篇好文章也许这几天都会挂着笑容。快乐其实很容易得到，知足者长乐……



◇　在论坛上看到北京即将举办聚会，而那几个兄弟以前基本每周都会和白夜出来吃吃饭、打打游戏。如今白夜却与他们相隔千里，看着他们热闹地筹办着聚会的事情，突然感觉自己的生活与他们已经截然不同了。在所有大道理中，“有得必有失”是白夜比较信服的一个，游戏编辑是白夜一直以来梦想的职业，如今梦想成真，这段时间将是我一生中最有价值的。而与此同时，失去的，也很多……

▲桐生一马背后的龙太帅了！


白夜

★《无双　大蛇》有几个“多”：武将多、赖招多、鸡肋多、BUG多，不得不寒。取消最终武器的特殊拿法让人十分恼火，取而代之的是个人专用道具，不过这个“抄袭”自《战国BASARA》的设定在本作中的表现可要逊色得多，除了追加一张意义不大的游戏墙纸外，在战斗中的辅助效果十分不明显。抱怨了这么多，不过本作的实际销量尚可，目前累积出货数量已突破50万套，又被精明的光荣狠狠地捞去一笔。

★　最近手机漫游费的话题被吵得十分火热，的确，只需要网络传送几个由计算机自动生成、比普通电子邮件还简单的信息，这成本几乎为零的过程，向用户收取高额的漫游费显然不合理。作为一个“漫游”的牺牲品，我自然希望能同欧美国家一样实现全国同网同价，不过不管目前的最终结果是取消还是降低，我们都是有好处可捞的。


▲龙纹玉璧，北京奥运会奖牌终于公布。

乱舞

☆　截稿前几日下班后与Hikaru、六段音速、玛鲁斯等人一起去吃KFC。正巧那天有个十岁左右的正太在KFC过生日，正太的家长不但请来了七大姑八大姨为儿子庆生，连儿子的同班同学都请来了一打。KFC内一片嘈杂，十几个正太追逐打闹好不热闹，周围进餐的人都已紧皱双眉，但正太的家长却完全无动于衷。于是雪风便趁此机会开始推广自己的“LOLI至上”理论：“你看，LOLI们就决不会这么淘气！”并顺手一指旁边两个趴在桌子上吃薯条的5岁萌娘。这时，Hikaru突然发话：“LOLI就像Windows Vista Home版，正太就像Business版。Home Premium版虽好，但比起Business版还是缺了点重要功能……。”


▲《鬼泣》动画版但丁配音：森川智之

☆　原来我打《鬼泣3》能带来全编辑部这么大的欢乐，真是太好了……（详情请看“城寨后院”）。

雪风

○　又到了这该死的季节了，每到这时，清新的空气中杂糅着水汽，搞得四处总是湿漉漉粘乎乎的。放在外面的食物动不动就会长毛，书架上的杂志和闲书都因为吸收了空气中的水分而扩展的卷了起来，而衣服却总也晒不干……这就是万物复苏的春季？结论是我现在需要一台除湿器。


▲会长毛的季节也是会长蘑菇的季节，话说蘑菇王国的冒险时间又快到了。

○　似乎目前最大的乐趣似乎是看日剧，还有其它的一些什么。在那个时候可以慵懒地把自己埋在沙发里，对着电视度过一段不用费脑子也能够获得欢娱的时光。让情感随着画面而起伏，让电视来控制我的感情，而不想亲自去控制那个盒子中的人物到底应该如何去斩妖除魔。

兰姆

i　这几个晚上抽空把《战神2》通关了，这次总体流程比上一作长了许多，加大了迷题量又强化了BOSS战，（不过有几场挺恶心的-_-）可算是让小玛过足了瘾，越来越坚信了“绝大部分带‘神’字的游戏必是神作”的观点，《女神侧身像》、《大神》、《战神》……但愿今年冬天的PSP版能继续把那股震撼带给大家，顺便期待三代，The End Begins。

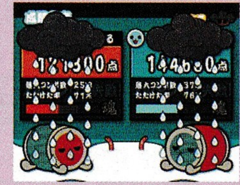
ii　下载了《DJ Max P2》的试玩版（我好像这几期都周旋在试玩版与正式版之间……），先行体验了一下5k模式，还好还好，和《POPIN MUSIC》的5k键位相似，对于《流行音乐》的爱好者可以很快上手，新歌啊，我要新歌……

iii　《叛逆的鲁鲁修》第22话有那么点意思了……先不剧透，各位动漫迷们，这剧值得追。

iv　赞！斑目语：我是御宅星人，宅物以外的东西都是败家。

v　头回听见老大这么一本正经地评价LOLI和正太，并且分析他们的区别，不得不Orz一个。

玛鲁斯


▲同雪风对战《太鼓达人》，把系统音调成了影山的“咚、啪”，结果只顾着听大哥了，双双落得如此成绩。

■　有朋自日本回来，见面时太感动相拥在大街上，除了惊吓了许多路人就是让其他朋友对我们下了通牒“别让人家以为你们是同性恋”。

■　聊天时朋友给我们讲述了留学生活，东扯西拉地就突然说起《无双　大蛇》，马上牵扯到打这游戏的中国人肯定都喜欢用三国武将打战国武将的理论，然后朋友就说起去富士山旅行之时，在准备进游乐场的鬼屋时众同学纷纷拿起伞或其他武器都说要进去打鬼。但计划却在鬼屋的入口被一块牌子给打消了，因为上面用多国语言写着“请各位把手上的凶器都放下再进鬼屋”，旁边还附着一个大桶……

吉祥天


▲最近败家的产物：政宗+元亲

新作发售表

汇　率　2007年3月26日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）

100美元	773.93元人民币	100欧元	1027.11元人民币
100日元	6.5637元人民币	100港币	99.06元人民币

近期导游

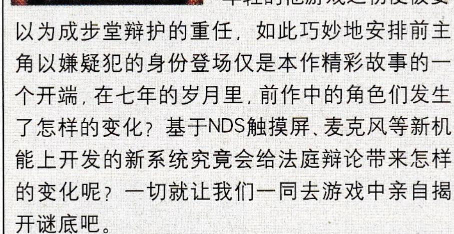
告别了三月的战神奎托斯以及众多冷饭大作后，PS2玩家在四月终于迎来了短暂的休息时间，如果积压了一堆大作，不妨趁此良机好好补习一番。近期的焦点主要集中在PSP和NDS两大掌机平台，令众多音乐发烧玩家魂牵梦萦的PSP版《DJ Max 便携版 2》呼之欲出，由PS2移植来的《机动战士高达 SEED 连合 VS 扎夫特 便携版》也依旧人气不减。在经历了一次延期之后，凭借着刚刚刮起的《无双 大蛇》之风，NDS版《无双》第一弹也姗姗来迟，加上Capcom人气大作《逆转裁判4》的发售，近期PSP和NDS在游戏方面可谓再次势均力敌。

次世代主机近期依旧比较冷清，美版《超级纸片马里奥》是近期Wii平台的一款必玩的游戏，看过GDC 07的影象后，对本作的期待度也愈发上升，其新颖独特的玩法一定会让大家眼前一亮。

新作推荐

逆转裁判 4





新的逆转，开始！作为《逆转裁判》系列的正统续作，本作将为大家继续讲述在《逆转裁判3》七年后发生的全新的法庭故事。本作的主人公则是一名得到成步堂信任的新任律师王泥喜法介，年轻的他游戏之初便被委以为成步堂辩护的重任，如此巧妙地安排前主角以嫌疑犯的身份登场仅是本作精彩故事的一个开端，在七年的岁月里，前作中的角色们发生了怎样的变化？基于NDS触摸屏、麦克风等新机能上开发的新系统究竟会给法庭辩论带来怎样的变化呢？一切就让我们一同去游戏中亲自揭开谜底吧。

DJ Max 便携版 2

对于所有音乐发烧玩家来说，每一款《DJ Max》新作的发售，都意味着一次全新的音乐盛典的来临，本作自不例外，游戏较前作在内容和游戏方式上都有了很大的飞跃，总计150首以上的曲目保证让你在今后很长的一段时间里都离不开这款游戏，尤其是新追加的60首的原创曲目与大量重量级的OST更是值得期待。本作中还新追加了五键模式，将为你打开全新的个性空间，独特的操作将彻底颠覆传统的四键、六键游戏方式。另外还有狂热系统、现场助威音效、商店机能、自由键位设定等新要素，真是没有理由拒绝的一款天籁之作。



PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年4月			
1	职棒魂4	プロ野球スピリッツ4	Konami	SPG	6980日元
1	热导追踪	Heatseeker	codemasters	SLG	29.99美元
5	火影忍者 疾风传 终极觉醒	NARUTO―ナルト―疾风传 ナルティメットアクセル	NBGI	ACT	6800日元
5	热血职业棒球场2007	プロ野球 熱スタ2007	NBGI	SPG	6800日元
12	SIMPLE2000系列 Vol.116 THE 猫村的居民们～哈巴狗代官的恶行～	SIMPLE2000 シリーズ Vol.116 THE ネコ村の人々～パグ代官の悪行～	D3 Publisher	A・AVG	2000日元
12	格林魔书	グリムグリモア	日本一软件	RTS	6800日元
12	分裂细胞 双重间谍	スプリンターセル 二重スパイ	Ubisoft	A・AVG	6800日元
12	樱兰高校男公关部	樱兰高校ホスト部	Idea Factory	AVG	6800日元
17	雷电 III	Raiden III	XS Games	STG	19.99美元
19	女神异闻录3 FES	ペルソナ3 フェス	Atlus	RPG	7800日元
19	格斗之王 Nests篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ编	SNK Playmore	FTG	4800日元
19	Fate/Stay night[Realta Nua]	フェイト/ステイナイト[レアルタ・ヌア]	角川书店	AVG	6800日元
26	魔法老师涅吉！？梦境战略－梦中少女是公主－ 歌姬版	ネギま!？どりーむたくていっく梦见る乙女はプリンセス 歌姬版	Konami	AVG	6800日元
26	浪人传奇 心之迷宫	ローグ ハーツ ダンジョン	Compile Heart	RPG	6800日元
26	艾尔梵迪亚物语	エルヴァンディアストーリー	Spike	S・RPG	6800日元
26	SIMPLE2000系列 Vol.117 THE 零战	SIMPLE2000 シリーズ Vol.117 THE 零战	D3 Publisher	STG	2000日元
26	许嫁	许嫁	Princessoft	AVG	6800日元
26	犬之岛 一花物语	THE DOG ISLAND ひとつの花の物语	Yukes	AVG	6800日元
		2007年5月			
1	龙的传说	Legend of the Dragon	Game Factory	FTG	49.99美元
17	奥丁领域	オーディンスフィア	Atlus	RPG	6980日元
17	光明之风	シャイニング・ウィンド	SEGA	A・RPG	6980日元

PS3

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年4月			
1	职棒魂4	プロ野球スピリッツ4	Konami	SPG	6980日元
3	赋法战争（美版）	Enchanted Arms	Ubisoft	RPG	59.99美元
17	恐惧	F.E.A.R.	Vivendi Games	FPS	59.99美元
24	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	FPS	59.99美元
		2007年5月			
4	蜘蛛侠3	Spider—Man 3	Activision	ACT	49.99美元
15	美国职业棒球大联盟07	MLB '07: The Show	SCEA	SPG	59.99美元
24	NBA街头篮球 主场作战	NBA ストリート ホームコート	EA	SPG	6980日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年3月			
30	DJ Max 便携版 2	DJ Max Portable 2	Pentavision	MUG	49.99美元
		2007年4月			
3	波斯王子 宿敌之剑	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	ACT	39.99美元
5	实况棒球便携版2	实况パワフルプロ野球ポータブル2	Konami	SPG	4980日元
5	机动战士高达SEED 连合VS扎夫特 便携版	机动战士ガンダムSEED 连合VS.Z.A.F.T.PORTABLE	NBGI	ACT	4800日元
10	机密武装 蔓延	Coded Arms Contagion	Konami	FPS	29.99美元
12	可以玩一生 东大将棋 诘将棋道场	一生游べる 东大将棋 诘将棋道场	每日Communications	TAB	4800日元
16	上古卷轴之旅：湮灭	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2K Games	RPG	49.99美元
19	最终幻想	ファイナルファンタジー	Square Enix	RPG	3800日元
24	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元
24	横冲直撞 76	Driver 76	Ubisoft	ACT	未定
		2007年5月			
4	蜘蛛侠3	Spider—Man 3	Activision	ACT	39.99美元
10	最终幻想战略版 狮子战争	ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争	Square Enix	S・RPG	4800日元
17	Little Aid 便携版	Little Aid ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元
24	死神BLEACH～灵魂升温4～	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル4～	SCEJ	FTG	未定
24	速度与激情 消除器	Juiced Eliminator	THQ	RAC	4800日元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年4月			
5	吉他英雄II	Guitar Hero II	RedOctane	MUG	89.99美元
10	职业垂钓锦标赛	Rapala Tournament Fishing	Activision	SPG	19.99美元
26	无限试驾	テストドライブ アンリミテッド	Microsoft	RAC	5800日元
26	彩虹六号 维加斯	レインボーシックス ベガス	Ubisoft	FPS	6800日元
		2007年5月			
4	蜘蛛侠3	Spider—Man 3	Activision	ACT	49.99美元
8	命令与征服3 资源争霸战	Command & Conquer 3 Tiberium Wars	EA	RTS	49.99美元
15	怪物也疯狂：市郊争夺战	Monster Madness: Battle for Suburbia	SouthPeak Interactive	ACT	59.99美元
15	双重世界	Two Worlds	SouthPeak Interactive	RPG	未定
24	NBA街头篮球 主场作战	NBA ストリート ホームコート	EA	SPG	6800日元

Wii

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年4月			
5	疯狂农场~主角是我、牛~	バーンヤード~主役はオレ、牛~	THQ	ACT	5800日元
9	超级纸片马里奥（美版）	Super Paper Mario	Nintendo	ACT	49.99美元
19	摇摇乐园	ふるふるぱーく	Taito	ETC	5800日元
19	超级纸片马里奥（日版）	スーパーペーパーマリオ	Nintendo	ACT	5800日元
26	Wii 轻松头脑教室	Wiiでやわらかあた塾	Nintendo	ETC	4800日元
26	海贼王 无尽的冒险	ワンピース アンリミテッドアドベンチャー	NBGI	ACT	6800[illegible]
26	犬之岛 一花物语	THE DOG ISLAND ひとつの花の物语	[illegible]	AVG	6800日元
未定	波斯王子 宿敌之[illegible]	Prin[illegible] Persia [illegible]	Ubisoft	ACT	59.99美元
		2007年5月			
1	龙的传说	Legend of the Dragon	Game Factory	FTG	49.99美元
4	蜘蛛侠3	Spider-Man 3	Activision	ACT	49.99美元
15	致命格斗：末日之战	Mortal Kombat：Armageddon	Midway	FTG	未定
17	漫画英雄 终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Inter Channel	ACT	6800日元
17	名侦探柯南 追忆的幻想	名探偵コナン 追忆の幻想	MMV	AVG	6800日元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年4月			
5	真・三国无双DS 斗士之战	真・三国无双DS~ファイターズバトル~	Koei	ACT	4800日元
5	我的快乐礼仪手册	私のハッピーマナーブック	Taito	ETC	3800日元
5	名侦探柯南 侦探能力锻炼	名探偵コナン 探偵力トレーナー	NBGI	ETC	3800日元
12	逆转裁判4	逆转裁判4	Capcom	AVG	4800日元
12	写入式《般若心经》练习册DS	书き込み式「般若心经」练习帐DS	IE	ETC	3800日元
12	职场礼仪训练	タイツくん上司が怒りにくいさわやかマナー	Success	ETC	3800日元
12	四眼天鸡 宇宙最强的队伍	チキン・リトル 宇宙最强のチーム	Buena Vista Games	A・AVG	4800日元
12	小美人鱼 爱丽儿的海中宝物	リトル・マーメイド アリエルの海のたからもの	Buena Vista Games	AVG	4800日元
12	马里奥VS大金刚2 迷你大行进!	マリオvs.ドンキーコング2 ミニミニ大行进!	Nintendo	ACT	4800日元
12	我的里拉熊	わたしのリラックマ	Rocket	ETC	4800日元
19	右脑锻炼DS 七田式 大人的速读训练	右脑锻炼ウノタンDS 七田式 大人の速读 トレーニング	Icholon	ETC	4800日元
19	利兹的工作室~奥鲁多鲁的炼金术士~	リーズのアトリエ オルドールの炼金术士	Gust	RPG	4800日元
19	学园爱丽丝 开心伙伴	学园アリス~わくわくハッピー★フレンズ~	Kids Station	AVG	4800日元
19	亲子娱乐 男孩版	できたよ！ママ。~おとこのこ~	Star Fish	ETC	3800日元
19	亲子娱乐 女孩版	できたよ！ママ。~おんなのこ~	Star Fish	ETC	3800日元
19	Wi-Fi对应 全世界众乐乐大全	Wi-Fi对应 世界のだれでもアソビ大全	Nintendo	ETC	3800日元
19	交响情人梦	のだめカンタービレ	NBGI	MUG	4800日元
26	真・幸运之星~启程~	真・らき☆つた~旅立ち~	角川书店	AVG	3800日元
26	漫游系列 Vol.1 横山光辉三国志 第四卷 ~三国鼎立~	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第四卷 ~三国鼎立~	ASNetworks	ETC	3800日元
26	最终幻想XII 亡灵之翼	ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウィング	Square Enix	RPG	4800日元
26	桃太郎电铁DS~东京&日本~	桃太郎电铁DS~TOKYO&JAPAN~	Hudson	TAB	4800日元
26	数独VOW	ナンプレVOW	From Software	PUZ	3800日元
26	魔法方快	パネルでポン	Nintendo	PUZ	3800日元

游戏排行榜

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

名次	机种	游戏名	厂商	销量
1	NDS	耀西岛DS	Nintendo	131843套
2	NDS	词汇益智游戏文字大辞典DS	NBGI	71701套
3	PSP	怪物猎人 便携版 2nd（含同捆版）	Capcom	64368套
4	Wii	Wii Sports	Nintendo	38560套
5	PS2	金色的琴弦2（含限定版）	Koei	34585套
6	NDS	莱顿教授和不可思议的小镇	Level-5	31371套
7	Wii	第一次的Wii	Nintendo	30416套
8	NDS	心跳回忆 Girl's Side 1st Love	Konami	29033套
9	NDS	超级机器人大战W	Banpresto	25139套
10	NDS	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker	Square Enix	22462套

统计日期：2007年3月12日~3月18日

日本主机销量排行榜 TOP10

名次	机种	3.12~3.18	3.5~3.11	累计销量
1	NDSL	121471台	108512台	1718359台
2	Wii	67070台	44495台	915139台
3	PSP	43769台	56175台	603928台
4	PS3	21635台	32115台	317474台
5	PS2	13321台	14585台	222954台
6	X360	2910台	3333台	71632台
7	GBM	727台	812台	14449台
8	GBASP	557台	679台	11988台
9	NGC	367台	240台	5039台
10	NDS	159台	119台	1274台

累计销量统计起始日期为2007年1月1日

美国主机销量排行榜

名次	机种	销量
1	NDSL	485000台
2	Wii	335000台
3	PS2	295000台
4	X360	228000台
5	PSP	176000台
6	GBA	135000台
7	PS3	127000台

统计日期：2007年2月

近期依旧保持强劲势头的当属蝉联冠军的《耀西岛DS》与PSP上首款百万级作品《怪物猎人 便携版 2nd》，前者累计销量已达43万套，后者也因终于达成100万套的实际销量荣载游戏史册。同为机器人向游戏的PS3版《高达无双》终成昙花一现，已跌出TOP10，而NDS版《超级机器人大战W》虽然在画面、剧情各方面都有不俗的表现，但终究还是为没有热血的语音付出了代价，累计销量目前仅16万套。

日本方面，在《怪物猎人 便携版 2nd》浪头过去以后，近期Wii的周间销量又回升到第二名，不过接下来的四月，Wii平台上值得关注的游戏不多，相反凭借《机动战士高达SEED 连合VS扎夫特 便携版》及《最终幻想》的推出，PSP应该还是主机销量排行榜第二名的有力竞争者。

网站调查

次世代三大平台的网络服务你最看好哪一个？

名次	投票选项	票数
1	Xbox Live	908票
2	PLAYSTATION Network	434票
	WiiConnect24	293票

投票截至3月25日

硬件贴士

PS2 7W型主机安全小常识两则

一、PS2 7W型主机没有加装防烧二极管，听起来不免让人担心，的确，如果平时不注意，很容易遇到"烧机"的突发事件。因此，大家在日常使用时应注意室内空气的流通，同时注意游戏时间，避免一次游戏时间过长。另外推荐将机器竖放，让其更有效地散热。

二、PS2 7W型主机的第二个注意点是光区卡槽，大家在放入光盘时，尤其是竖放的朋友，必须特别注意保证光盘把3个卡槽脚都全部卡紧，三个卡槽扣下盘的时候会明显听到很清脆的"咔"的声音，否则不但影响光盘读取，还有把光头打坏的隐患。

新作推荐

真・三国无双DS 斗士之战

经历了两年的坎坷之路，NDS平台的第一款《无双》携诸多新概念终于要隆重登场了。游戏采用了全新的3D画面，与公布之初的纯2D画面相比的确给了我们一个不小的惊喜，而官方也允诺游戏能流畅地同时与20名敌人交手以保证"一骑当千"的爽快感。本作中我们可操作的是三名各有所长的原创主角，其他武将们将会以Q版形象被镶在精致的"武将卡"上，在战斗中发挥各种不同的效果。游戏的另一个新概念是"妨碍轮盘"，通过其产生的战场效果也可以左右战势。另外，支持Wi-Fi进行天下三分的混战模式也将成为游戏的一大乐趣。





机动战士高达SEED 连合VS扎夫特 便携版

凭借《机动战士高达SEED》的超高人气，本作自2005年从街机被搬到PS2平台大获好评后，如今又被移植到PSP平台，本次除了避免PS2版为人诟病的游戏模式少的弊端，新增多个全新的游戏模式外，在游戏之初玩家便可选择PS2版中的部分《SEED DESTINY》的隐藏机体，最重要的也最能成为卖点的是利用PSP便捷的Wi-Fi功能提供了丰富多彩的联机模式。本作的联机部分不仅支持最多四名玩家任选2对2、3对1的方式进行分组对抗，还可以与朋友协力挑战任务关卡。从试玩版的素质来看，本作的移植度相当令人满意，绝对值得期待。



天 下 玩 友 是 一 家

游戏城寨

优惠价 ￥5.80元 LeveL 26

游戏/网络/音乐互动志

2007.4A

[城寨小百科]

邪恶根源 恒古无双

——八岐大蛇(遠呂智)

[休闲吧]

新潮数码·给钱才会闭嘴的闹钟

城寨书房·我的千岁寒

音乐茶座·喜欢你的地方

电影空间·吴清源

玩转手机·全球第一部WM6.0简体中文版手机

[Web Show]

看完8个笑话，顿悟8个人生道理

levelup部落格 关于兔子的笑话

同人剧场 吾之剑，无敌于天下

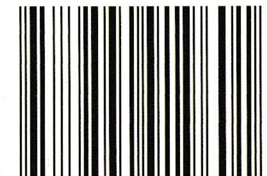
赛车女郎 Racing girl

[美优馆]

LEVELUP 游戏城寨

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

>> LeveL 27 (2007.4B) 4月13日见！


ISBN 7-89491-960-1

9 787894 919601

山东电子音像出版社出版 定价：5.80元